2'95€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS

REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | N64 | GB COLOR

Nintendo Acción

HOBBY PRESS

GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GameCube, GB Advance, N64 y GB Color

GUÍA DE JUEGO
«PIKMIN»: SECRETOS Y TRUCOS PARA DISFRUTAR A LO GRANDE
- ESTRATEGIAS
- MAPAS DE LOS NIVELES
- CONSEJOS EXTRA

REPORTAJE
PRO-RALLY, PRIMER JUEGO MADE IN SPAIN

REVIEW GIGANTESCA Y POSTER DOBLE

PREVIEWS
GUERRAS CLON
TIME SPLITTERS 2
TUROK EVOLUTION

MARIO SUNSHINE

¡Así es el juego del año para GameCube!

FUTUROS ÉXITOS
METROID PRIME
WARIO WORLD
MORTAL KOMBAT

Nº 119
OCTUBRE
8 424094 810024 00119





AGGRESSIVE INLINE



F-1 2002



LOST KINGDOMS



SSX TRICKY



Nintendo®

GAMING 24:7™





La magia de Mickey
en dos
grandes consolas.



NINTENDO
GAMECUBE™

www.nintendo-europe.com



GAME BOY ADVANCE™

PORTADA

Devórate la primera review de MARIO SUNSHINE

Además de las seis páginas de datos y pantallas, un póster doble, gratis y enorme

PÁGINA: 30

PREVIEW

Pronto sentiréis el poder de TUROK EVOLUTION

La versión de Cube nos ofrece sus mejores imágenes. Y por aquí ya vamos sintiendo mucho miedo.

PÁGINA: 18



Fliparás con los efectos de luz...


... y de colorido. Sí, muy rojo.

GUÍA DE JUEGO

Los PIKMIN descubren sus secretos

Mapas de todos los niveles y consejos para jugar con ventaja

PÁGINA: 66

REPORTAJE

Así se está preparando PRO-RALLY para CUBE

Hablamos con los desarrolladores del juego y, sí, hemos conseguido las mejores imágenes. ¡Toma!

PÁGINA: 14

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Jefe de sección)
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, María Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Sergio Martín, Bruno Nievas, Héctor Domínguez, Angel L. Guerrero, José Cobas, Aleix Ibars, Juan Pablo Ordóñez

HOBBY PRESS

Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Marketing: María Moro
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Lucía Martínez
E-mail: lucia@hobbypress.es
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 906 301 830
Fax: 902 151 798
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27 7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: RUAN
Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992





Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer
AS

ACCIÓN, JUEGOS DE COCHES Y ¡NUEVO TONY HAWK!

Aquí están los mejores **juegos** que se vieron en el **Activate**

Activision maneja un catálogo de juegos amplísimo. Nos lo mostró en el "Activate", que se celebró, como todos los años, a finales de julio.

Hasta **Dublín**, en Irlanda, nos fuimos para asistir al Activate (que se pronuncia "Activeit"), y jugar en primicia con lo último que prepara Activision para GC. Allí no estaba **Tony Hawk**, pero con la cuarta entrega de su juego nos bastó. Fue lo primero con lo que alucinamos. Exactamente con su nuevo modo de juego, Go Pro, para crear nuestro propio skater y llevarlo al circuito profesional. Aunque no era la única novedad. ¡Pudimos colocarnos boca abajo en la tabla! ¿Qué más? Ah sí, los objetivos serán más variados. Ahora nos tocará perseguir a unos ladrones o intentar ganar una carrera contra un guarda de seguridad. Y además está lo que se le pide a cualquier secuela: escenarios más grandes, mejores animaciones...

A continuación empezó la fiebre automovilística. ¿Os suena **«Rally Fusion»**? Un jueguecito de coches con la Carrera de Campeones, esa que se celebra en las Islas Canarias todos los años, como base. Pues ofrecerá **20 circuitos** para pilotar 20 automóviles reales, con marcas como **Peugeot, Audi, Ford y Opel** entre ellos. La fecha de salida que nos comentaron es **noviembre**.

De ruedas también, pero con un buen argumento y mucha acción, presentaron sus credenciales **«Wreckless» y «True Crime»**. Lo confesamos, este tipo de juegos, con arriesgadas misiones que cumplir al volante de un automóvil, nos encanta. En el primero podremos ser un policía o un agente secreto, el caso será conducir a lo loco por Hong Kong, tomando atajos y probando los decorados destruibles. Y en «True Crime» encontraremos una mezcla de aventura de acción, agilidad al volante, persecuciones, combate cuerpo a cuerpo. ¿Finales de año?



Rally Fusion. *A lo largo de nueve escenarios, 30 pilotos de renombre podrán demostrar sus dotes al volante de los mejores coches del planeta. Por supuesto, todos reales.*

RICHARD BURNS, CAMPEÓN DE RALLYS, FICHA POR SCI

Y más coches: «Rally Championship» llegará en octubre a GameCube.

Colin McRae se va a encontrar a los mismos rivales dentro y fuera de la carretera. Richard Burns, **piloto de Subaru y campeón del mundo, ha fichado por SCI** para trabajar en una serie de juegos de rally que comenzará con «Richard Burns Rally», previsto para 2003. De SCI apuntad que también nos llegará «Rally Championship», un titulazo con **6 rallys diferentes y 25 coches** oficiales para disfrutar al máximo de la competición. El **21 de octubre** es la fecha que Proein maneja para su lanzamiento.



MICKEY & MINNIE, QUÉ PAREJA

Nintendo lanzará «Disney´s Magical Quest» para GBA el 27 de septiembre.

Mickey será una de las estrellas de este mes de septiembre. **El día 13 se estrena su juego en GameCube,** y sólo unos días después protagonizará junto a Minnie una superaventura en Advance. Ambos estarán enlazados con el genial **cable GBA-GC para que intercambiéis montones de ítems** y descubráis nuevos mundos. Las imágenes que os ofrecemos pertenecen al juego de Advance, una irresistible actualización -con muchas novedades- del clásico que hizo **Capcom para SNES.** En él debemos encontrar a nuestro amigo Pluto, haciendo uso de las nuevas habilidades de Mickey y Minnie.



Lanzar agua, fabricar hechizos, escalar serán las nuevas habilidades de Mickey y Minnie.



El juego será una plataformas de acción lateral, con numerosos enemigos.

Wreckless. *Como agente secreto o policía antimafia, tendremos que conducir a lo loco por las calles de Hong Kong para detener a los criminales.*

True Crime. *La acción transcurrirá en los bajos fondos de Los Angeles, y tendrá casi la misma cantidad de acción a pie que de conducción por las calles. Un puntazo.*

True Crime. *Un engine 3D recreará meticulosamente la ciudad de Los Angeles. Los garitos, gimnasios, "dojos" de artes marciales, donde pillar a los malos.*

Tony Hawk 4. *Además de nuevos escenarios y objetivos, en la cuarta de Tony explotaremos muchos más movimientos, como agarrarnos a los coches o hacer el pino en la tabla.*

¿QUE SI HE VISTO AQUEL AVIÓN? ¡PERO SI AQUELLO ERA UN FERRARI!

GameCube se viste de lujo para recibir la última entrega de «Need for Speed: HP 2».

Nuestra vida no estaba llena hasta que se nos anunció una versión de «Need for Speed» para GameCube. Y cuantos más detalles conocemos, más llena nos parece. Sabemos por ejemplo que **saldrá a finales de octubre,** y que nos invitará a conducir nada menos que **20 superdeportivos** reales y recreados al detalle, con el **Lamborghini Murcielago y el Ferrari 30 Spider** entre ellos. Los fans de los coches estamos alucinando, ¿a qué sí? Los escenarios serán **abiertos, gigantescos, y contarán con atajos de todo tipo.** En ellos solucionaremos las **90 "misiones"** que esperan. Entiéndase misiones por desafíos. Será un placer participar en una persecución policial con un Lamborghini de ésos. Además tendremos cinco modos de juego.



Persecuciones. *En uno de los modos seremos la policía y jugaremos a detener a los que vayan muy rápido.*

¿ALGUNA VEZ HAS QUERIDO SENTIRTE COMO UN DIOS?

«Doshin the Giant» abanderará una nueva generación de juegos.

Si te gusta «Pikmin», es hora de llegar un poco más lejos. En «Doshin the Giant» **tú creas las reglas y defines el mundo en que vives.** O más exactamente son los gigantes los que lo hacen. Deberás elegir entre **Doshin, el bueno, y Jashin, el malo.** Entre el bien y el mal. En la isla donde se desarrollará el juego hay **cuatro tribus,** cada una con sus habilidades y conocimientos. El objetivo es hacer que los nativos **construyan 16 monumentos** en honor a los gigantes. ¿Cómo? Lo primero, haciendo que entren en contacto, para lo cual podrás modificar el terreno de la isla, crear montañas o destruirlas en función de las necesidades. Si has elegido a Doshin, tu naturaleza altruista ayudará a los nativos y aprovechará su felicidad para aumentar su fuerza y habilidad. Si elegiste a Jashin, aprovecharemos el odio entre ellos para crear una fuerza destructiva y hacer que todo fracase. En fin, que la forma y tamaño de los monumentos dependerá del tipo de gigante que controlemos. ¿A qué te apetece la idea?



Doshin. *El espíritu positivo del gigante amarillo tratará de que todo vaya sobre ruedas en la isla. A construir y a ser felices, mis queridos nativos.*



Jashin. *El malo de la película. Traerá miedo y caos a la isla, y se alimentará a base de destruir cosas.*

Doshin, estilo "made in Nintendo". *Este juego lleva aún más lejos la fórmula «Pikmin», que tan buenos resultados está dando a la gran N. Un título originalísimo que calará entre todos vosotros.*

LA SERIE "VERSUS" DE CAPCOM SE ESTRENA EN GAMECUBE

«Capcom Vs SNK 2: EO» está disponible desde principios de septiembre para GC.

¿Eres fan de los juegos de lucha? Pues has llegado al paraíso. Busca en tu tienda favorita lo último de Capcom, que se titula «Capcom Vs SNK 2» y pone en órbita nada menos que **44 luchadores,** llegados de los mejores juegos de estas dos emblemáticas compañías («Street Fighter», «Fatal Fury», «King of Fighters», «Samurai Shodown»...). Su **apariencia gráfica** será de lo más impactante, aunque no se va a quedar atrás en dosis de jugabilidad. A los **seis modos de juego,** añadirá dos opciones de control (para expertos y novatos) y seis estilos de lucha diferentes, con posibilidades como **crear nuestros propios combos,** realizar movimientos devastadores con solo un botón. Una genialidad.



LARA CROFT DEBUTA EN GBA

«Tomb Raider: the Prophecy» llega a GB Advance el 21 de noviembre.

Eidos y Ubi han creado una aventura a la medida de Lara... y de la GB Advance. En exclusiva para la consola, además. Es en **3D, se juega desde una vista aérea** y pone en escena jugosos escenarios y a una Lara **bien modelada y muy dinámica.** El nuevo Tomb Raider transcurrirá a lo largo de 4 enormes localizaciones: montañas en Suecia, isla del sur de Italia, templos en la India y un castillo en Rumanía. Lara deberá localizar **3 piedras mágicas,** al tiempo que conecta y desconecta switches, elimina enemigos con su doble pistola o descubre zonas secretas. Todo estará envuelto en una **tecnología increíble,** que regala sombras en tiempo real, luces dinámicas, efectos de transparencias...





Los escenarios serán gigantescos, aunque lo mejor será el tamaño de Lara, y sus increíbles animaciones.



Dos grandes corporaciones en lucha. *SNK y Capcom van a limar diferencias en este torneo al que han acudido 44 luchadores. ¿Cuál ganará?*

Espectacular y tan simple.... *Como pulsar un botón. ¿Qué tal el "C", por ejemplo? Así te saldrá un super golpe devastador que va a dejar al rival con un palmo de narices.*

¡EO! *Sí, el título del juego termina en unas enigmáticas siglas, EO. ¿Qué significan? Pues Extreme Offense (extrema ofensiva). Con ese nombre, imagina el final...*



VIVE EL TERROR MÁS ESPERADO

«Eternal Darkness» inundará de gritos tu salón a partir del 25 de Octubre



Además de todas las virtudes técnicas y jugables, Nintendo nos traerá «Eternal Darkness» en un perfecto castellano.

Con él llegarán también los efectos más extraños que hayas sufrido ante un juego: **alucinaciones visuales, también sonoras, y a veces inexplicables comportamientos de tu propio personaje.** Hablando de personajes, tendremos a nuestra disposición **doce.** Cada uno con sus armas, su manera de resolver enigmas, y su decorado correspondiente. ¿Aún te hace falta más para asustarte? Pues entonces prueba a buscar runas mágicas, combinarlas y lanzar **hechizos de devastadores efectos.** Ya sólo falta que te atrevas a hacerte con el juego. Ten agallas, merece la pena.

LLEGA EL NUEVO PACK GAMECUBE

Por 250 Euros, píllate una GameCube + Super Mario Sunshine



Si todavía no te has hecho con una GameCube, ahora no tienes perdón de los dioses. A partir del **4 de octubre, Nintendo España "empaqueta" su poderosa consola con «Super Mario Sunshine».** El precio: 250 Euros, aprox., ya sabes, según donde lo compres variará unos cuantos euros. Pero bueno, ¿no te parece una ganga? Tienes por un lado la mejor consola del mundo (en colorcito morado, eso no se puede elegir), con su mando de control y sus cables correspondientes; y por otro, el que seguro será mejor juego del año, un Mario arrollador, jugable a tope, evolucionadísimo... ¡¡Me lo pido!! En otro orden de cosas, os anunciamos el lanzamiento de la nueva **Memory Card 251,** una tarjeta de memoria que permite grabar cuatro veces más datos que la "59". Su precio será de **25 Euros,** aproximadamente.

Virgin aumenta su catálogo

Virgin Interactive España ha firmado acuerdos para distribuir los productos de tres importantes compañías. Se trata de la editorial francesa Wanadoo, de la compañía Sold Out y de la empresa de periféricos Joytech. Además, actualmente Virgin I.E. lanza en España los juegos de Interplay, Titus, Virgin, Midway, LSP, Midas y 3DO. Sí, un buen catálogo.

¿LISTO PARA DISPUTAR EL RALLY DE TU VIDA?

«Colin McRae 2.0» pondrá a tope tu Game Boy Advance

Si buscas un simulador de rallys revolucionario para tu Game Boy Advance, Ubi está a punto de lanzar la segunda entrega de «Colin McRae». Ahora que os habéis recuperado de la emoción, podéis seguir leyendo. Y bien, el juego incorporará **8 coches oficiales, modelados en 3D** y bien detallados, **36 circuitos con 16 tipos** diferentes de terrenos, efectos meteorológicos reales, y **cuatro modos de juego,** entre ellos un divertido multijugador para cuatro consolas. Lo mejor, sin embargo, estará en la **mecánica de conducción,** que exigirá concentración, equilibrio y habilidad a los pilotos. Lo que se dice un simulador en toda regla. Ya sabéis, en septiembre llega el rival más temible para «V-Rally 3». Pero no pasa nada, si tenéis dudas podéis compraros los dos.





Los coches tendrán físicas reales y se comportarán igual que en los rallys de verdad, ya sea sobre nieve, barro, asfalto, bajo el sol, la luna...

AVANCE

Estáis ante la **aventura** que más va a pegar durante el **2003**

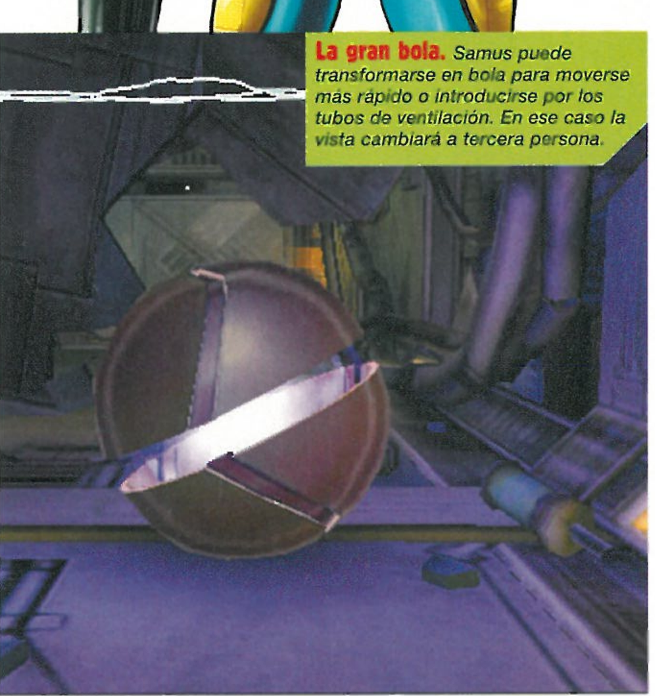
▸▸ **GAMECUBE**
▸▸ **LANZAMIENTO: ENERO 2003**
▸▸ **NINTENDO – SHOOTER ESTRATÉGICO 3D**



La leyenda de Samus Aran se ha tejido entre fans y adictos a la gran N, pero su nuevo juego va a atrapar a todo el mundo sin excepción. Como cazarrecompensas, de misión en el planeta Tallon IV, Samus nos sumergirá en un shoot´em up que será también aventura y que además empleará toques "made in Zelda". De sus espectaculares gráficos y de su lograda ambientación se ha encargado el grupo Retro Studios, mientras que argumento y personajes llevan la firma de Miyamoto. Asomaos a Metroid, encontraréis un juego perfecto.



El visor de Samus. *Incluirá barra de energía, display de armas, mapa y radar. Habrá dos tipos de visor: de combate y de exploración, éste para activar switches o ver datos extra.*



La gran bola. *Samus puede transformarse en bola para moverse más rápido o introducirse por los tubos de ventilación. En ese caso la vista cambiará a tercera persona.*



Buen arsenal. *Todas las armas se activarán desde el cañón del traje. Éste también nos proporcionará únicas habilidades. Ah, y además lleva un gancho, la tía.*

Lo máximo. *Otros juegos de más nombre palidecerán ante lo que nos ofrecerá Metroid: acción, aventura, grandes bichos, puzzles, armas y gráficos que te harán alucinar.*

NINTENDO
GAMECUBE™

Mario vuelve para limpiar el mundo.
A partir del 4 de Octubre.







El mejor rival de **Mario** tenía que ser el nuevo juego de **Wario**

- GAMECUBE
- LANZAMIENTO APROXIMADO: DICIEMBRE
- NINTENDO - AVENTURA DE ACCIÓN 3D

WARIO WORLD

El factor "W" hará su irrupción en GameCube con una aventura de acción 3D en toda regla. Wario no iba a ser menos que Luigi o Mario, y le han diseñado una terrorífica mansión 3D en la que, cosas del destino, sus preciados tesoros se han convertido en monstruos. Así que además de fuerza va a necesitar habilidad e inteligencia nuestro amigo, aunque nos han comentado desde Nintendo que el juego tendrá más de acción que de puzzles en los 25 niveles que propondrá. Eso sí, vamos a alucinar con tantas sorpresas...



"To recto". *El estreno de Wario en GameCube tendrá más acción que aventura. Será más de "ir p'alante" y cargarse enemigos que de pensar, explorar, retroceder...*



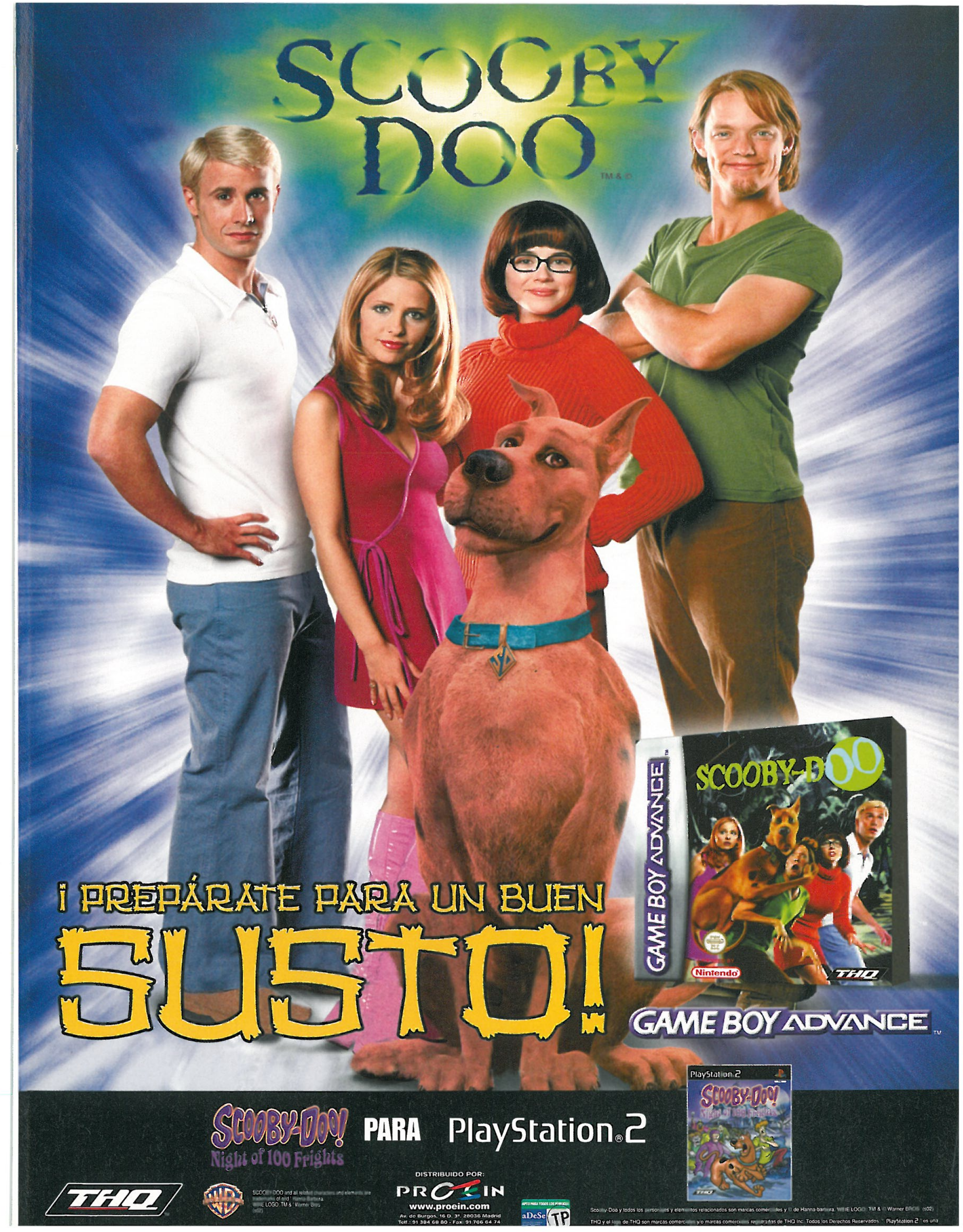
Qué fuerte. *En algunas pantallas hemos visto a un Wario contundente, deshaciéndose de los enemigos al estilo Rambo. No, si al final nos va a salir luchador este pendenciero.*



Libre. *Lo más destacable del juego será la nueva gama de movimientos que lucirá Wario. Golpeará, correrá, zarandeará objetos...*



Piénsalo. *No todo va a ser golpe y tentetieso, Wario también tendrá que resolver puzzles y hacer uso de unos objetos que nos permitirán acceder a zonas nuevas del mapeado.*

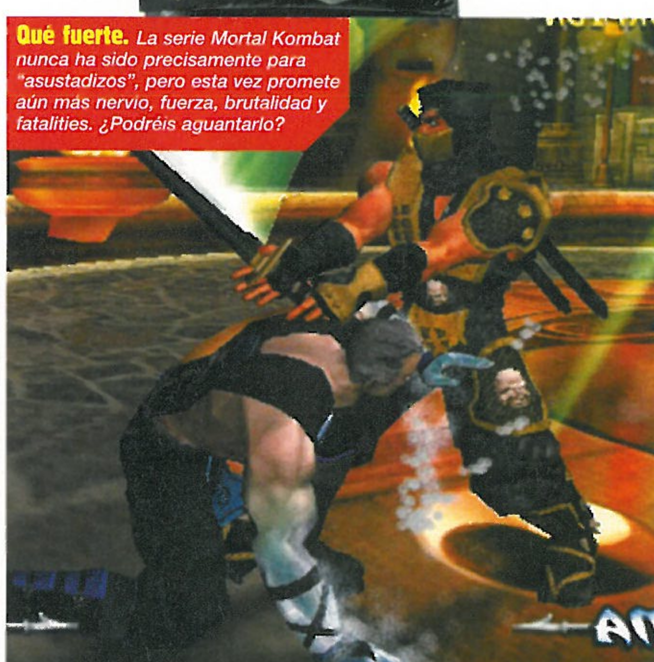

SCOOBY DOO
¡PREPÁRATE PARA UN BUEN
SUSTO!
GAME BOY ADVANCE
SCOOBY-DOO
Nintendo
THQ
GAME BOY ADVANCE
PlayStation 2
SCOOBY-DOO!
Night of 100 Frights
PARA
PlayStation 2
THQ
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
aDeSe
TP



» GAMECUBE
» LANZAMIENTO APROXIMADO: MARZO 2003
» MIDWAY – LUCHA

MORTAL KOMBAT V

El clásico de Midway regresa prometiendo savia nueva y mucha acción. El staff de luchadores se ha revolucionado (en la medida de sus tamaños), y su estilo de lucha quiere ser único y diferente. Uniendo cuerpo a cuerpo, combate con armas y daño físico progresivo, cada pelea en los más de 20 escenarios del juego nos tiene reservadas un sinfín de nuevas y brutales sensaciones. A la cita no faltarán viejos conocidos como Scorpion o Sub Zero, pero también tendremos muchas caras frescas, en total un plantel de 20 tipos dispuestos a todo.



Qué fuerte. *La serie Mortal Kombat nunca ha sido precisamente para "asustadizos", pero esta vez promete aún más nervio, fuerza, brutalidad y fatalities. ¿Podréis aguantarlo?*



Nuevos estilos de lucha. *Cada luchador podrá valerse del cuerpo a cuerpo o de diferentes armas para combatir, pero todos tendrán movimientos y fatalities únicos.*



Con mucha magia. *Efectos tan increíbles como el de este hechizo de Sub Zero, detallados y espectaculares, estarán a vuestro alcance.*



Se debilitarán. *Y lo notaréis. Veréis cómo van perdiendo fuerza y lustre, y en su cara y cuerpo exhiben el resultado de tus golpes. Es el nuevo sistema de daños del juego.*

Nos colamos en los estudios de UBI SOFT en Barcelona para contaros todos los secretos de su nuevo juego de coches

PISTA LIBRE PARA PRO-RALLY

Es el primero de coches para GameCube, y el estreno de un equipo español. Una cita a la que no podíamos faltar para mostraros las mejores imágenes y todos los datos que hemos conseguido. Así se hace un buen juego de rallys.

LOS DATOS DEL JUEGO

- **CONSOLA:** GameCube.
- **TIPO DE JUEGO:** Rallys.
- **DESARROLLADO POR:** Ubi Soft Studios; 12 personas volcadas en el proyecto durante 5 meses.
- **LANZAMIENTO:** Pensado para finales de septiembre, principios de octubre.

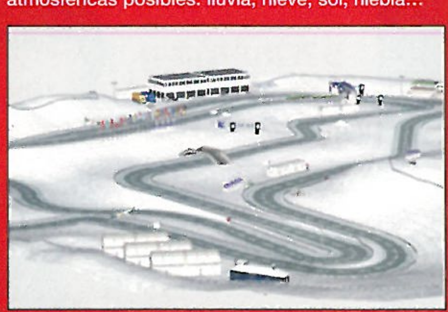


"GC es una máquina realmente potente e increíblemente cómoda para trabajar. Es una máquina abierta, con una documentación y soporte de Nintendo a años luz de lo ofrecido por Sony con PS2. Ha sido como ver la luz al final del túnel."

JOSÉ S. PAREDES, PROGRAM LEADER. Ya veis que al jefe de programación del juego le ha encantado trabajar con GameCube.

¡¡175 KILÓMETROS DE PISTAS!!

PUES SÍ, DIVIDIDOS EN 48 CIRCUITOS DISEÑADOS SIN ESCATIMAR DETALLES. Se desarrollan en todo tipo de terrenos: nieve, asfalto, tierra y barro, sobre todas las condiciones atmosféricas posibles: lluvia, nieve, sol, niebla...







Las condiciones meteorológicas influirán decisivamente en el desarrollo de la carrera. Sobre mojado los coches perderán más el control: ¡elige bien los neumáticos!

Ya llega el primer juego de rallys para nuestra preciosa GameCube. Y es todo un placer comprobar que la gente que ha estado involucrada en el proyecto siente auténtica admiración hacia la consola. Durante la entrevista que mantuvimos con el equipo de Ubi Soft en Barcelona, las primeras palabras de **David Darnés, Jefe de Proyecto,** enseguida nos lo pusieron bastante claro: "Estamos muy orgullosos de haber trabajado para **una consola que ha enriquecido mucho técnicamente** a todo el equipo. Todos hemos aprendido de la GameCube, y de hecho se podrá observar cuando el juego salga a la venta en España".

Para cuando eso suceda, tú ya sabrás que este título **te sumergirá en el apasionante mundo de los rallys** de la mano de sus 20 coches oficiales y de los 175 km de circuitos. Sabrás también que **realismo y jugabilidad** han sido los conceptos clave en que se han basado los desarrolladores. Y puede que no sepas, pero para eso estamos aquí, que tendrás entre manos una versión mucho más y mejor trabajada que la de PS2. A la pregunta de **¿qué se ha retocado especialmente para la versión de GameCube?,** David López, Director Artístico de «Pro-Rally», nos comentó: "los coches



continue

¡¡20 coches reales para ti solito!!

Los 20 modelos se ofrecen en cuatro categorías: **Privados, Kit Car, WRC y Legend.** No falta ni una sola de las marcas oficiales que participan en el campeonato del mundo de rallys. Mejor aún, contaremos con modelos ya históricos, como este Audi que tenéis justo aquí debajo.



Audi Quattro A2

Citroën Xsara Kit Car



Seat Córdoba Sport



Peugeot 306 Maxi



Mitsubishi Lancer Evo II



Seat Ibiza Grupo A



Subaru Impreza WRX



Toyota Celica GT4





La cámara desde el "cockpit" se estrena en la versión GameCube. Pero lo mejor es que los salpicaderos de cada uno de los coches estarán reflejados al detalle.

"Los programadores han sabido sacar partido de la GC muy rápido, y eso nos ha permitido a los grafistas centrarnos en los circuitos."

DAVID LÓPEZ, DIRECTOR ARTÍSTICO DEL JUEGO, sigue comentando que "se han añadido detalles que dan más realismo, como el movimiento de los árboles y de las nubes".

son más detallados, los terrenos más extensos, la vegetación ha pasado de 2D orientado a cámara a estar en tres dimensiones, y las texturas son mucho mayores." Una verdadera declaración de intenciones.

Jugar, pilotar, alucinar...

Abusando del estupendo trabajo de documentación, cada uno de los 20 coches licenciados tendrá su propio comportamiento. Pero tranquilos, que como apunta Darnés "básicamente se trata de un **comportamiento arcade,** es decir, que no será necesario ser un especialista en juegos de carreras para hacerse con el control rápidamente." Eso sí, en cada terreno deberás buscar la puesta a punto idónea (esto ya lo decimos nosotros), trabajar la entrada en curvas y valorar la variada climatología. Porque tampoco te lo van a poner en bandeja, desde luego. "El juego dispone de una **curva de aprendizaje muy apurada** para que todos puedan sentir que progresan en el nivel de dificultad", matiza David Darnés, Jefe de Proyecto.

En «Pro-Rally» los entornos serán tan importantes como los coches. Lo cierto es que técnicamente se han conseguido maravillas con los circuitos, como podéis apreciar en las pantallas que publicamos. Alucinaremos con las texturas y detalles de cada objeto, con los **4.000 árboles** que se han incluido (de 30 polígonos cada uno, que conste), con la interacción con prácticamente cualquier cosa (si chocas con los árboles, verás caer hojas), y con los realistas efectos de agua. Las **pistas serán amplias y rápidas** y nos permitirán disfrutar a tope de cada carrera.

De eso mismo, de hacernos disfrutar, se encargará un **motor de juego que nos transmitirá un "frame rate" –paso de imágenes– constante** y suave, y que pondrá en



Aprendiendo en la escuela

Antes de pasar al campeonato tendremos que superar diez pruebas de creciente dificultad. Algunas costarán lo suyo, pero desde luego saldremos "pilotando".



Tendremos que conducir sobre nieve, barro, con lluvia, hielo...



Cada vez que toquemos un obstáculo... ¡nos suspenderán!



El modo versus no tendrá nada que envidiar al campeonato a un solo jugador. Al contrario, porque así podremos demostrarle a nuestro amigo cómo dominamos.



La parte gráfica sin duda se lleva la palma en esta primera impresión. Tanto los coches como los escenarios reflejan un excelente trabajo y gran gusto por el detalle.

juego efectos tan finos y eficaces como las sombras volumétricas o los **reflejos de las carrocerías de los coches en tiempo real.** Estas cositas serán exclusivas de la versión GameCube, como la **nueva vista interior** que nos colocará a pie de pista y con la que saborearemos un rally de verdad.

Nuestra primera cita será en la **escuela de pilotos,** con sus diez pruebas que nos garantizan técnica y buenas maneras. Con tu título de licenciado en curvas, afrontarás los otros seis modos de juego, incluido Desafío y torneo para expertos, y un modo versus para que presumas.

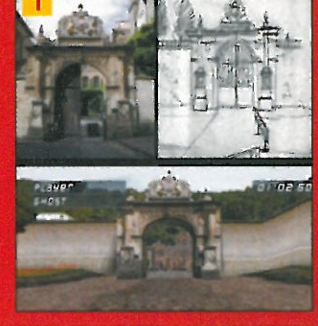
LOS DETALLES, AUTÉNTICOS REYES DEL JUEGO

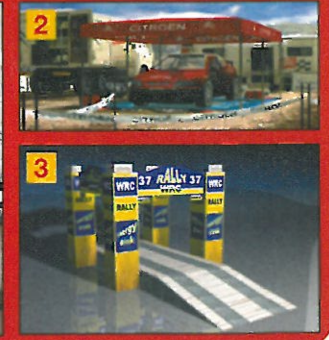
EL JUEGO ESTÁ PLAGADO DE DETALLES INCREÍBLES; SE NOTA QUE NO SE HA DEJADO NADA A LA IMPROVISACIÓN. Un buen juego de coches se diferenciará de otro más mediocre en la cantidad de detalles. A juzgar por esta máxima, éste de UBI estará entre los más grandes. Unos ejemplos:

1. ESTA PUERTA es sólo un reflejo del realismo con que se está trabajando el juego. En un plano veis la puerta tal como es de verdad, luego su paso al papel y por fin cómo aparece en pantalla. Clavadita al original.

2. AL FINAL DE CADA PRUEBA será obligado pasar por las asistencias para que nos retoquen el coche. La imagen es casi real y habla por sí sola.

3. EL PODIO será diferente en cada prueba, aunque tendrás que sufrir un poco para "visitarlo".





Como Parque Jurásico, pero a lo bestia

TUROK EVOLUTION

En el Mundo Perdido, la piel más cotizada no es la de dinosaurio, sino la de humano. Sólo hay uno.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- SHOOT'EM UP 3D
- OCTUBRE
- Compañía: **ACCLAIM**
- Equipo: **ACCLAIM AUSTIN**
- Origen del Juego: **EEUU**
- Idioma: **CASTELLANO TRADUCIDO Y DOBLADO**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Para conseguir movimientos realistas y creíbles, el equipo de animación ha **combinado la técnica "motion capture" con la animación "tradicional"**. El resultado es de una precisión elogiable.
- El **modo multijugador** ha sido desarrollado por un equipo propio, que se ha volcado buscando el multiplayer más perfecto jamás conseguido. Hasta **10 modos, diferentes y originales,** nos ofrecerá. Y no nos lo vamos a perder...

LA MEJOR VERSIÓN

- Esta versión de GameCube está recibiendo las **mejores críticas** de entre las diferentes conversiones que Acclaim ha llevado a cabo. Sale algo más tarde, nada, a principios de octubre, pero desde luego merecerá la pena.


Los dinobots lucirán un perfecto trabajo de modelado. Bien, muy bien también los escenarios, originales, más que nunca.


Combinando armas espectaculares y bichos gigantescos sólo puede haber un resultado: qué pasada de combate, colegas.


En algunos niveles, el objetivo de Tal'Set será infiltrarse en el campo enemigo, evitando ser visto. Ojito con las luces, chaval.


Los niveles de vuelo serán frenéticos. El cañón de nuestro pterodáctilo no dejará de disparar, ni los malos a nosotros, claro.

SÍ, ES TAN FIERO. Ni los dinos "normales" ni los robotizados, se andarán con contemplaciones. Sus genes les pedirán mordernos.

Por si no lo sabíais, **Turok es el elegido.** Así, como suena. Ha sido elegido por los dioses para liberar y proteger a los habitantes del Mundo Perdido, porque ese es su destino. Lo conocemos por fin en este «Turok Evolution» de CUBE, cuyo **argumento nos sitúa años antes de que tuviera lugar la primera aventura de Nintendo 64.** Una precuela, que dicen los que están en el meollo. Al indio no le hace pizca de gracia lo de ser "el Hijo de la Piedra" –como le confiesa el gurú de la Tribu del Río, Tarquin–, pero por los amigos se hace cualquier cosa, aunque la cosa pase por enfrentarse a terribles y fieros dinosaurios, listos como demonios y armados hasta los dientes. Qué va, Turok está dispuesto a demostrar que como luchador es un crack, pero de elegido nada.

Más aventura que shooter

En esas estamos aquí. En un **Mundo Perdido que ha crecido muchísimo,** en flora y fauna, y que ha llevado sus propuestas gráficas aún más lejos. O sea que los **más de 50 niveles** que hemos jugado/visitado tienen lugar en escenarios que dan sensación de grandiosidad, y que ofrecen una **atmósfera original y bien cuidada.** La dirección de arte ha cuidado con mimo el diseño de los escenarios, proponiendo **decorados de ensueño:** junglas verdes, ciudades suspendidas en el aire, fortalezas sacadas de un cómic fantástico, en fin un universo que cobra vida junto con la diversidad de criaturas que lo pueblan: **32 tipos de animales,** entre criaturas prehistóricas, "dinobots" y animales "de nuestro tiempo".

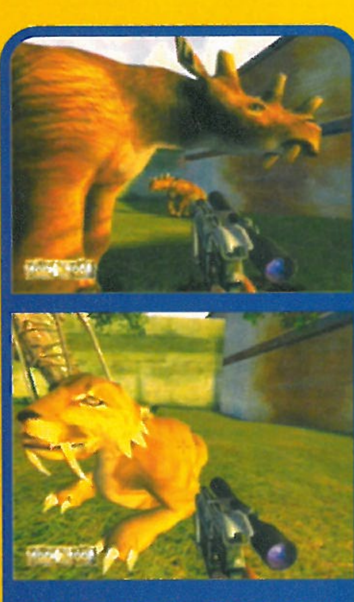
A la hora de jugar habrá **más de aventura que de shooter.** Por los pelos, pero la dinámica de activar interruptores, abrir puertas, descubrir puentes y localizar llaves, incluso ocultarse de los enemigos en plan Metal Gear, primará sobre los disparos, hachazos o flechazos. Sin olvidarse de los saltos, por supuesto, que continuarán siendo una de las claves. Al menos será así en las fases de "a pie", porque como sabéis **se han incluido niveles aéreos** que si os gustan vais a estar la mar de felices, ya que ocupan un porcentaje alto del juego. En ellos, montados en



Para luchar contra los jefes finales será importante tener el mejor arsenal posible a nuestra disposición. ¡Por Dios, encuentra esas mejoras para tu arma!



Los efectos de luz y explosiones van a superar todas las expectativas. Y sí, como estáis pensando, si sigue así va a acabar con toda la isla. ¡Gasolina, me falta gas!



MENUDO CARTEL ¡32 ESPECIES 32!

Bueno, esto no es una corrida de Toros pero nos sirve el símil para presentar la fauna que espera en el Mundo Perdido. Por si no queda claro, 32 tipos de animales, entre bichos, "normales" y robots. Como se aprecia en las imágenes de arriba, el trabajo con cada uno de ellos ha sido "bestial", y sobre las animaciones ya habéis leído que combinarán "motion



Estos bordes rojos que tiene la pantalla es señal inequívoca de que alguien nos ha dado. Sí, debe ser ése de ahí enfrente.



Esta especie de hacha será el arma de inicio, pero tampoco es gran cosa, así que habrá que mejorar rápidamente.



Una escena tomada de la intro del juego. Bueno, deja a las claras que dentro habrá sangre y también hachas.



Para superar esa barrera no bastará con disparar. Habrá que buscar interruptores que nos permitan continuar adelante.

un pterodáctilo deberemos abatir ciertos objetivos. Algo así como un Star Wars en plan prehistórico.

Para hacer frente a todo este plan, **Tal´Set podrá correr, saltar, nadar, agacharse y ocultarse.** Todo será poco para combatir con unos bichos a los que el sistema SDS de Acclaim ha dotado de una **inteligencia artificial elevadísima.** Sí, ya veréis como los dinos atacarán en manada, o darán saltos para esquivar tus disparos. Claro que el arsenal de **19 armas** tampoco les va a poner las cosas fáciles. Sobre todo con adquisiciones como el **Gravity Disruptor** o la posibilidad de que las armas "mejoren" sobre la marcha.

Terminamos con el mejor punto y final: **el modo multijugador.** Diseñado por un equipo dedicado exclusivamente a él, ofrecerá 10 modos con variantes tan "diferentes" como el Sniper Match, donde sólo contarán los tiros en la cabeza. No se puede pedir más, excepto que esté **traducido y doblado,** y sí, lo estará, así que, todo mío.

¿QUIERES ESCUCHAR A TAL´SET?

CARGA EL JUEGO Y PON EL OÍDO. TODOS LOS TEXTOS ESTÁN EN CASTELLANO, Y LAS VOCES DOBLADAS. Así que nos enteraremos mejor que nunca de las necesidades de cada misión, disfrutaremos con la intro y demás escenas cinemáticas, y hasta grabaremos las voces de los actores. Que para eso estamos tan contentos con estas cosas que ha hecho Acclaim para Turok.



¿Quieres pelear con todo el mundo y en toda época?

TIME SPLITTERS 2

Si gustas de shoot'em up rápidos y explosivos, pon tus mandos en "modo sesión continua".

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- ACCIÓN 3D
- OCTUBRE
- Compañía: **EIDOS**
- Equipo: **FREE RADICAL**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- El equipo Free Radical nació precisamente al finalizar RARE su «GoldenEye» para N64. Cuenta entre sus filas a los renombrados David Doak y Steve Ellis, dos de los artífices de aquel prestigioso proyecto; y son los máximos responsables del diseño (David) y programación (Steve) de «Time Splitters 2».
- Según David Doak,"la experiencia de los modos multijugador a pantalla partida, es una 'máquina de reunir gente'. Esta función socializadora no se ve reflejada en las solitarias sesiones de juego en red que se dan en la mayoría de los shoot'em up subjetivos para PC". Qué razón tiene, el hombre.

CALIDAD ASEGURADA

- El fantasma de «GoldenEye» hace que esperemos el mejor nivel técnico de este bombazo de Eidos.



El modo multijugador nos permitirá desde escoger entre decenas de personajes, hasta crear nuestros mapas originales.



Disparar a algunos objetos, como barriles de combustible, puede derivar en vuelos sin motor por parte del enemigo.



Los enemigos te rodearán mostrando una gran inteligencia. Menos mal que la puntería a veces les fallará, menos mal.



Cada fase tendrá unos objetivos a cumplir secuencialmente. Entre uno y otro, deberemos cargarnos decenas de enemigos.

LOS PROTAGONISTAS. En cada una de las épocas que visitar tomaremos el control de unos personajes diferentes, adaptados a su tiempo. Podremos elegir entre chico y chica, y así sentirnos identificados, aunque ambos tendrán las mismas cualidades.



Pereced, malditos! RATATATA ¡Así se os rellene un costillar de inmundicia anacrónica! RATATA ¡Ah, estos juegos tipo «Doom», cómo descargan tensiones! El próximo que nos dejará acribillar malos a diestro y oscurillo (siniestro, vale) será la segunda parte de «Time Splitters» que... bueno, en realidad llegará por primera vez a Nintendo. Pero no "preocuparse", que esta segunda parte mejorará a la nunca vista en todo absolutamente. En aquel primer título, la cosa iba de unos señores que viajaban por el tiempo para evitar que nuestro amado planeta petase, y otras someras nimiedades. Este mismo guión (o excusa), algo más acabadito, será el que utilice también «Time Splitters 2» para **llevarnos de un siglo a otro como quien cruza la calle**.

¿En qué año estamos?

De momento, en el 2401. Y para más inri, en una estación espacial suspendida **al borde del tiempo y el espacio**. Ahí es nada (un poco más allá empieza la nada, de hecho). Pero aquí aún es algo, y los Timesplitters, que son una raza de malos bichos, están planeando la exterminación total y absoluta de la raza humana. Vamos, que la peste negra es una chufa, a su lado. Pero esperad, esperad, que esto no es todo. Por si algún lector aún tiene la sonrisa en la boca, los marines espaciales que iban a machacarlos en su propio feudo han sido malamente derrotados. Mal pinta, ¿verdad? Pero quedan dos. Dos marines que han llegado al corazón de la estación espacial, donde está **el arma secreta de los malos: el portal del tiempo**. Gracias a nueve poderosos cristales, el portal permite a los malos saltar por el tiempo cual sapo (¡ahora sí!), cambiar el curso de la historia y hacer bromas pesadas a la humanidad, como matarnos a todos. Pero no os preocupéis, que les vamos a quitar la manía esa a base de zurriagazo explosivo bajo apéndice nasal.

Los señores de Free Radical, que os sonarán (y si no ya os lo decimos nosotros) por el bienamado pero ya marchito «GoldenEye» para la igualmente adjetivada N64, nos están



Los efectos del lanzallamas en los enemigos serán un lujo gráfico. Además de las lenguas de fuego, veremos cómo unos enemigos prenden a otros.



Y en cada fase tendremos un arsenal diferente. Estos rayos futuristas provocarán una disfunción letal en los diferentes robots que poblarán la fase "Robot Factory".



¡NI CON LUPA!

En realidad no es una lupa, sino la mira telescópica que llevará el rifle de francotirador. Estas cositas que ya hemos visto en otros juegos serán las que nos dejarán ver claramente la diferencia entre GameCube y el pasado. ¡Ni una sola de las texturas utilizadas sufrirá pixelación en el proceso de zoom! Ni la cara del enemigo, ni el muro nevado del fondo. Y encima se reforzará la sensación de velocidad del zoom con un efecto de difuminado.



Estamos a principios del siglo pasado, el XX, pero por casualidad. Los mapas del modo multijugador se podrán diseñar dentro de cualquier época del modo historia.



Entre las criaturillas por defuncionar encontraremos alguna que ya lo está.



Además de nuestras armas podremos usar nidos de ametralladoras.

La inminente llegada de «Time Splitters 2» al catálogo GameCube significará un referente de calidad técnica, además de sentar las bases para un modo multijugador interminable.

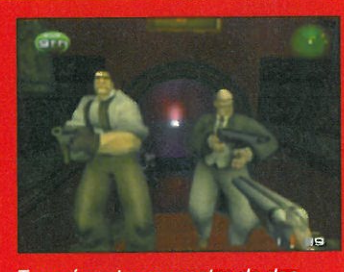
preparando el que será **el referente de calidad en cuanto a shoot'em up subjetivos para Cube**. ¿Que no?

¡Al tiempo!

Tendremos nueve lugares o "tiempos" en los que dejarnos la munición. El Chicago de los años 30, el salvaje Oeste americano o un futurista Neo-Tokyo, nos ofrecerán **una grandísima variedad de enemigos**, armas y decorados. Pero la experiencia vivida con sólo una demo del juego, en la que aparece el nivel de Siberia, ya bastaría para querer jugarlo. Se nos ha prometido el mayor "frame rate" visto hasta hoy en Cube, lo que dará como resultado **una apabullante suavidad de movimiento**; también una sorprendente inteligencia artificial (con **enemigos que caminan hacia atrás para buscar un parapeto mientras siguen disparándote**) y por último, un Pedazo de Escenario. Con mayúsculas, sí, porque, para que os hagáis una idea, al comenzar veremos una gran muralla con una ventanita en lo más alto, desde la que nos disparará un francotirador, a unos 200 metros. Pues después de media hora de andar, podremos subir a esa ventanita y ver el punto de partida de la fase. Y **sin cargar una sola vez**. Pero ahí no acabará la cosa, no. Tendremos un modo **historia cooperativo para dos jugadores,** la amplia oferta multijugador, editor de mapas... ¡buf! ¡Lo que se avecina!

¿Y USTED DE DÓNDE Y CUÁNDO ES?

PREPÁRATE PARA CONOCER MÁS GENTE QUE EN UN CHATEO INTERNÁUTICO, DE ÉSOS. Gracias al propio argumento del juego podremos lidiar con enemigos de diferentes épocas y lugares. Desde mafiosetes de cuando el "güijqui" valía la vida, a vaqueros del salvaje oeste, pasando por extraterrestres. Entre personajes a llevar y enemigos a liquidar, un total de 90 caracteres. Y todos ellos con sus diferentes armas (cuidado con babear aquí).



Te verás entre escopetas de dos cañones y ametralladoras.



¡Menos mal que ese lanzamisiles con robot incorporado apunta a otro!



También los soldados del 2019, en Siberia, te harán silbar melodías.

La Fuerza estará, una vez más, con GameCube

GUERRAS CLON

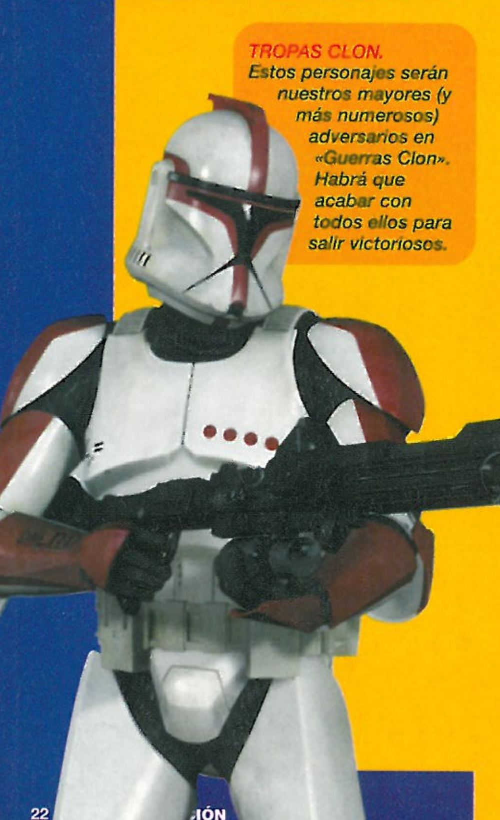
En lo último de LucasArts formaremos parte de una gran película, con actores, efectos, guión...

DATOS DEL JUEGO
- **GAMECUBE**
- **ACCIÓN**
- **30 OCTUBRE**
- Compañía: **LUCASARTS**
- Equipo: **PANDEMIC STUDIOS**
- Origen del Juego: **USA**
- Jugadores: 1-4

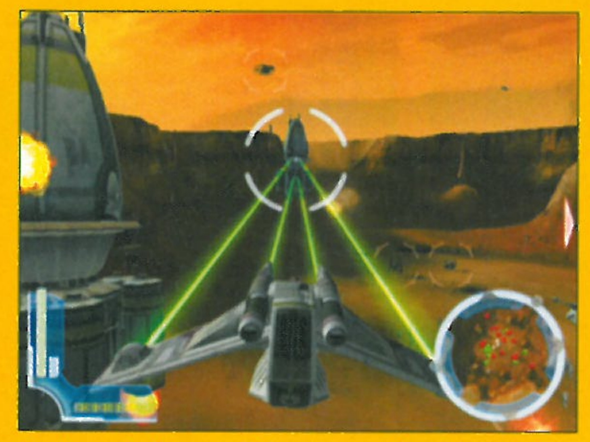
ADEMÁS SABEMOS QUE...
- Como es lógico, LucasArts ha contado con todo el material gráfico y sonoro del aclamado «Star Wars Episodio II» para modelar cada apartado del juego. Esto garantizará una fidelidad absoluta con la película.
- Para finales de este mismo año aterrizará otro juego más ambientado en Star Wars: «Bounty Hunter», un shooter en tercera persona que girará en torno al cazarrecompensas Jango Fett.



SUPERVENTAS
- La calidad que atesorará el juego unido al enorme potencial de la franquicia Star Wars, le encumbrarán a los primeros puestos del top de ventas.



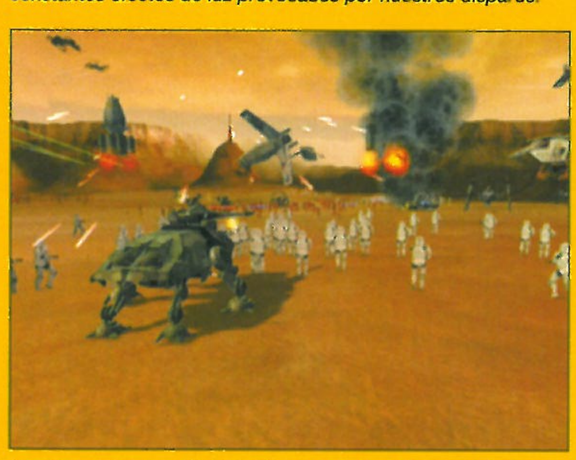
TROPAS CLON. Estos personajes serán nuestros mayores (y más numerosos) adversarios en «Guerras Clon». Habrá que acabar con todos ellos para salir victoriosos.



Técnicamente el juego estará a un gran nivel, y destacarán los constantes efectos de luz provocados por nuestros disparos.



La variedad de escenarios será otro de los puntos más llamativos del juego: combatiremos en desiertos, montañas...



Los decorados estarán hasta los topes de objetos móviles, ya sean partes del escenario o naves y personajes de todo tipo.



La espectacular perspectiva en primera persona nos permitirá apuntar con mayor precisión a nuestros enemigos.

Cuando todavía andamos más que "flipados" con las batallas galácticas de «Rogue Leader» (¡como para no estarlo!), llegan los chicos de LucasArts y nos cuentan que ya tienen casi a punto un nuevo juego con el universo "Starwarsiano" de fondo (¡qué palabro, eh!). Y nosotros tan contentos, claro, pues hay **pocas sagas que tengan tanto tirón** como la creación de George Lucas.

El título es «Star Wars: Guerras Clon», y su argumento nos trasladará directamente a las batallas contra estas tropas "gemelas", en un escenario inmediatamente posterior al final de la película «Star Wars: El Ataque de los Clones». Asumiendo el papel de los personajes **Anakin Skywalker, Obi-Wan Kenobi o Mace Windu,** deberemos frenar a los Separatistas, un grupo que intenta recomponer una antigua pero devastadora arma de origen Sith, algo que pondría en serio peligro la paz de toda la galaxia.

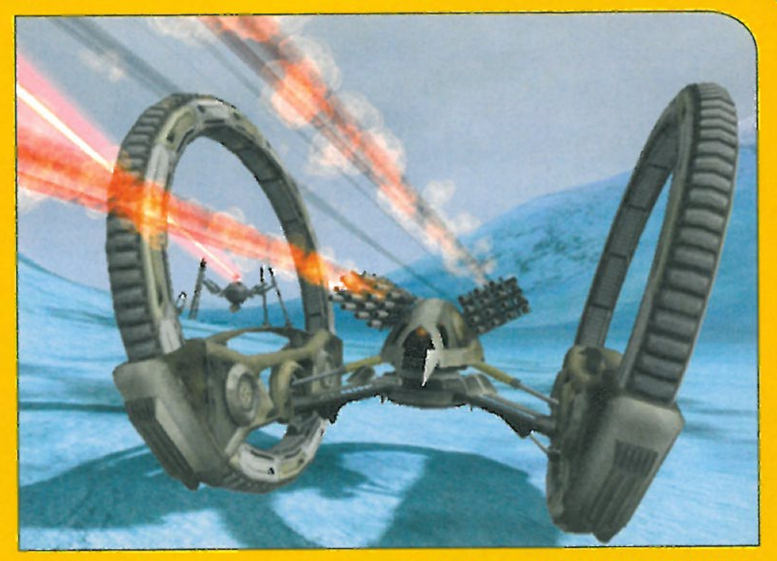
Cargadito de acción

Las batallas contra los indeseables se desarrollarán bajo un esquema de juego en el que **reinarán la acción y los disparos.** En ellas se darán cita los vehículos y naves más potentes y avanzados que se han visto en cualquier juego de Star Wars aparecido hasta la fecha. En total serán **más de treinta las naves** que aparecerán en el juego (cifra bastante respetable), y a los mandos de cada una tendremos que abrirnos camino a través de **seis mundos distintos,** que se dividirán a su vez en varios niveles. Por supuesto, en todos ellos nos estarán esperando centenares de tropas enemigas dispuestas a acabar con nuestra aventura. Así que habrá que liquidarlas, sin contemplaciones, que para eso somos caballeros Jedi.

Las fases **alternarán batallas aéreas con otras a ras de suelo,** ya sea a pie o subidos a algún aparato, y en ellas deberemos ir **completando una serie de objetivos** que se nos darán sobre la marcha, como proteger determinadas instalaciones aliadas o destruir objetivos enemigos. Y por si todo esto os parece poco, el disco ofrecerá la posibilidad de jugar con amigos a **frenéticos duelos multijugador.** Las posibilidades de esta opción serán muy variadas. Habrá hasta cinco modos de juego



Tanto a vista de pájaro como al nivel del suelo, el caso es que en este juego no tendremos ni un sólo segundo de respiro: ¡no podremos dejar de disparar!



En cada uno de los niveles nos estarán esperando docenas de enemigos, dispuestos a darnos un "repaso". Y a fe que nos pondrán las cosas difíciles. Ya lo veis...



IGUALITO QUE EN LAS PELÍCULAS

El cuidado con que se está diseñando todo lo que rodea al universo Star Wars (personajes, decorados...) y el intenso desarrollo del juego, en el que tendremos que convertirnos en caballeros Jedis, hará que creáis estar ante una de las pelis de la saga. Para eso también los diseñadores han contado con el material original de los filmes, para poder sacar pantallas tan increíbles como ésta de arriba.



El potencial ofensivo de las naves que podremos controlar será devastador. ¿Veis la de misilazos que podremos lanzar en un "pispas"? Sí, todas estas estelas blancas...



El radar nos será de gran utilidad para orientarnos por los escenarios.



La variedad de las misiones evitará que acabemos cansados de Clones.

Un desarrollo de juego cargado de acción, un apartado técnico bien rematado y, sobre todo, una espectacular ambientación "Star Wars", serán las claves de este nuevo "Hit" de CUBE.

distintos y, elijáis el que elijáis, os lo pasaréis de miedo dando caña a vuestros colegas.

Técnicamente, de otra galaxia muy lejana

Los programadores de Pandemic Studios están poniendo especial cuidado a la hora de **reproducir el universo Star Wars al detalle.** Eso quiere decir que tanto el modelado de las naves y demás "aparatejos" voladores, como el diseño de personajes y escenarios será espectacular, calcadito a los que aparecen en la pantalla grande. Los **decorados abarcarán grandes extensiones de terreno** sin que ello suponga ningún problema técnico, en plan ralentizaciones o brusquedades. También destacará el gran tamaño de los "cacharros" que se dejarán ver en el juego, y que incluso a veces ocuparán más de lo que la pantalla puede abarcar. Para rematar la faena, el motor gráfico hará uso del enorme potencial técnológico que ofrece GameCube, y en el juego podremos presenciar **toda clase de efectos gráficos de calidad** como juegos de luces y transparencias. El sonido no se quedará atrás, y tanto **músicas como efectos de sonido** han sido extraídos directamente de las cintas originales. Vamos, que aquí en la redacción ya estamos deseando exprimirlo a fondo. No nos basta con el primer contacto, queremos más.

ESPÍRITU MULTIJUGADOR

¿QUE OS DA MIEDO ENFRENTAROS A LAS TROPAS CLON? ¡PUES PRACTICAD CON VUESTROS AMIGOS! «Guerras Clon» poseerá uno de los modos multijugador más absorbentes y entretenidos que disfrutaremos en la CUBE. Podremos participar hasta un máximo de cuatro jugadores, y la oferta de modalidades de juego será increíblemente variada: Deathmatch, King of the Hill, Tag Team... La diversión estará asegurada.



Los gráficos no se resentirán cuando juguemos a pantalla partida.



En la versión final podrán enfrentarse un máximo de cuatro jugadores.



Habrá un buen número de naves y arenas disponibles para pelear.

La playa más concurrida de estas vacaciones

BEACH SPIKERS

Si no has ido de vacaciones a la costa, esta sesión de voley playero con Sega te va a venir de vicio.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- VOLEY PLAYA
- OCTUBRE
- Compañía: **INFOGRAMES**
- Equipo: **SEGA AM2**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

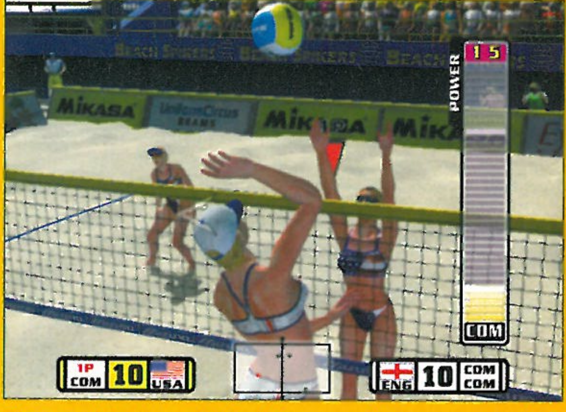
El grupo de programación AM2 de Sega, sin duda definió una nueva forma de hacer máquinas arcade: «Hang-On», «Space Harrier», o «Afterburner» fueron éxitos que rompieron en los 80. Pero el "pete" lo pegó «Virtua Racing», el primer juego poligonal y germen de los "Virtua" que, aprovechando la entonces potente placa Model 1, dejaba seguir la acción ¡con 4 cámaras! Flipaba uno, de verdad.

MUY SEGA, MUY ARCADE

Con el paso de Sega a la "acción total", GC va a disfrutar de una de sus recreativas más frescas y moviditas.



Tanto al sacar como al "esmachar", será importante fijarse en la barra de potencia. Detenla arriba del todo, y punto casi seguro.



Claro que, las chicas del otro lado, no se dejarán ganar tan fácil. Asistiremos a multitud de bloqueos y exitosas recepciones.



El aspecto del juego (en general, basta ya de chicas, hombre) será muy realista: arena, cielo, agua y luz conformarán un espl...



...espléndido paisaje, decíamos, y... ¡bof! ¡Que sí, que las chicas serán muy guapas y harán mucha publicidad de "tu kasa"!



LAS CHICAS. La potencia de GC tiene estas cosas, que las chicas de los juegos nos peguen la barbilla al esternón. Sega ha puesto tal cuidado en ellas que han salido... ¿perfectas?

Y de vicio están también las... ¿eh? ¡HOLA! Pues... El nuevo título de Sega para GameCube será de voley, voleibol, balonvolea, como os dé la gana. Y... y jugarán chicas. Por parejas. Al voley. En la playa.

De Sega

Algunos ya habréis jugado alguna que otra partidilla a la recreativa **"Virtua Beach Volleyball"**. Son guapas las chicas que manejas, ¿eh? Pues basta de "cortarse", tartamudear y mirar ruborizados a poniente, porque **esta versión Cube será una réplica exacta de la máquina**. Es decir, tendremos a las mismas chicas en el salón de casa, moviéndose con el mismo realismo que en la máquina arcade: saltando para hacer mates, recibiendo, tirándose en plancha a la blanda arena... así que, ya os podéis ir acostumbrando a su imponente presencia. Podremos escoger entre **16 equipos nacionales** y manejar a una pareja de chinas, o de brasileñas, yanquis, españolas... Pero también tendremos la oportunidad de **crear a nuestras participantes** en un completísimo editor que nos permitirá elegir rostro, tono de la piel, peinado, color de pelo, estampado del bikini, modelo de gafas de sol...

Lo que no será como en la máquina son los modos de juego. Se verán incrementados con **minijuegos para hasta cuatro jugadores** y modalidades extra (jugar con una bomba en lugar de balón, casi "na").



NO TODO ES VOLEIBOLEAR

Entre los menús encontraremos inesperados regalos como este minijuego llamado "pilla la bandera sin deshollarte la panza" en el pueblo de Jimmy, pero que en el juego se denominará Flag Contest. Será una carrera en la que saldremos tumbados y correremos cual galgo... Jimmy: Para, antes que la otra, pillar la bandera sin deshollarte la panza.

El héroe naranja ya hace ruido en GameCube

CRASH BANDICOOT

Su nombre suena a roto, pero Crash llegará como nuevo a los circuitos de GameCube.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- AVENTURA
- SEPTIEMBRE
- Compañía: **VIVENDI INTERACTIVE**
- Equipo: **TRAVELLER'S TALES**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- Idioma: **VOCES EN CASTELLANO**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

En www.crashbandicoot.com podréis ver los bocetos iniciales del juego que viviremos en nuestras GC.



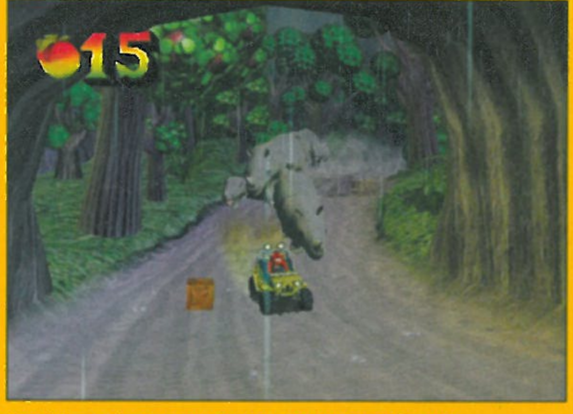
COMO EN CASA

Traveller's Tales se ha hecho con la tecnología GameCube a la primera, y con pasmosa facilidad.

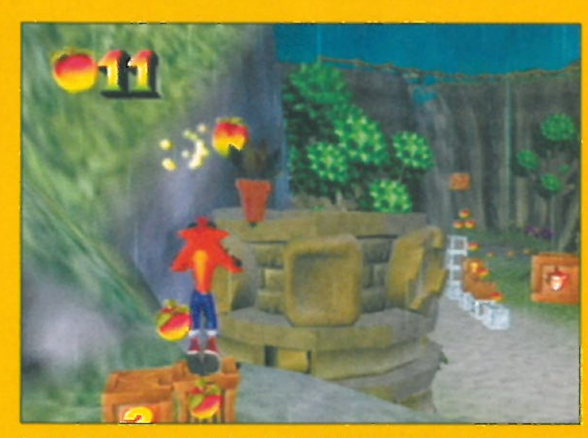
CRASH BANDICOOT. Este simpático personaje que tantas alegrías nos va a dar, está inspirado en un "ratón" autóctono de Tasmania. Pero con pantalón.



Entre la variadas situaciones a las que nos enfrentaremos está un descenso en carretilla minera. Peligroso como pocos.



También podremos conducir vehículos un pelín más sofisticados, como este Jeep perseguido por rinocerontes.



La profundidad, colorido y diseño de los escenarios será envidiable. Por no hablar del tamaño de los niveles, claro.



El tornado de Crash mandará enemigos a "Coria la nueva 2". Aunque algunos son tan molones, que mejor dejarlos tranquilos.

El doctor Neo Cortex vuelve a tener ganas de bronca. Para armarla, ha despertado a los Poderes Elementales: Tierra, Fuego, Aire y Pan, digo, y Agua, para utilizar sus energías destructivas. Y en estos elementos tendrá que desenvolverse el bueno de Crash, durante **30 nivelazos, para salvar la Tierra** una vez más.

Acele... buce... ¡salta!

Lo de nivelazos no es gratuito. Además de un **entorno gráfico llamativo** tanto en color como en diseño, con unas animaciones y efectos especiales de "averaver pasap'atrás", la longitud de los mismos también tiene su importancia. Y la variedad, más. Nada más empezar nos encontraremos con una de esas fases de plataformas en 3D que inauguró nuestro héroe años ha. Pero, de ahí en adelante: aviones, buceo, coches, huidas hacia la pantalla, "embolao" (Crash dentro de una bola, vamos)... La cantidad de situaciones en las que nos vamos a ver manejando a Crash, superará cualquiera de sus producciones, anteriores aunque, como siempre, tendremos que **recoger los típicos Cristales, Gemas y Reliquias** en cada nivel. Hasta que no esté todo en nuestro poder, no se podrá decir que hemos completado el juego. Hablando de completos, nuestra versión incluirá **conexión con GBA,** dejándonos, sin necesidad de cartucho para la portátil, disfrutar de un movido minijuego. Y para poner la guinda, estará traducido y doblado al castellano. ¡Que cunda!



¿FALTA ALGÚN GENERO?

Los programadores de este Crash para Cube nos van a demostrar todo lo que saben hacer. Vamos que, si echáis en falta algún tipo de juego, Crash los va a ofertar todos: conducción, plataformas, batallas aéreas, e incluso niveles en los que Crash estará encerrado en una bola, cual monillo de Monkey Ball.



DROOPY'S ™
Tennis Open
EL TORNEO DE TENIS MÁS LOCO DE TODOS LOS TIEMPOS
GAME BOY ADVANCE ™
COUNTER TERRORIST
CT
SPECIAL FORCES
Acaba con la amenaza enemiga
www.Virgin.es
LSP
light&shadow production
Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERACTIVE

Prepárate para hacer músculos... en las manos

WRESTLEMANIA X8

Déjate de gimnasios y zarandajas, aquí tienes la fórmula para lucir bíceps sin salir de tu casa.

DATOS DEL JUEGO

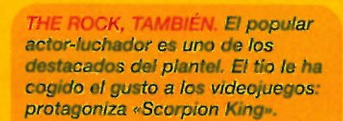
- GAMECUBE
- LUCHA-WRESTLING
- NOVIEMBRE
- Compañía: **THQ**
- Equipo: **JAKKS PACIFIC INC.**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- La leyenda de Wrestlemania empezó a forjarse un 31 de marzo de 1985. El primer combate se celebró en el Madison Square Garden de Nueva York, y fue seguido por más de un millón de fans por televisión por cable. La estrella de la última edición enfrentó a The Rock y al inmortal Hulk Hogan, la repanocha.

YA HABÍA GANAS

- Ya teníamos ganas de agarrar un lanzamiento de lucha libre que fuese más allá de las típicas estrellas y modos de juego, y se ocupase también de lo más importante, la jugabilidad.



THE ROCK, TAMBIÉN. El popular actor-luchador es uno de los destacados del plantel. El tío le ha cogido el gusto a los videojuegos: protagoniza «Scorpion King».



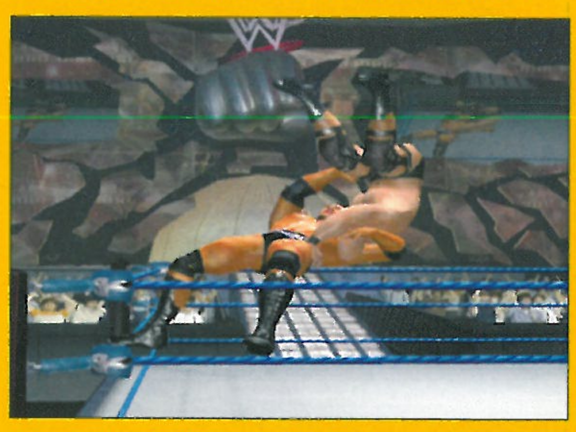
Entre las nuevas estrellas encontraremos al señor del antifaz. Un superhéroe del siglo XXI con maneras "marvelianas".



Los "Table Match" serán combates en los que los únicos KO's válidos se producirán a mesazos. Pelín brutillo, este modo.



Otra de las innovaciones será el "Ladder Match". Sólo podrás conseguir el cinturón colgante con ayuda de la escalera.



Los variados escenarios, aunque pintorescos, serán fieles réplicas de los que podemos ver en cualquier combate real.

Si bien los títulos de "ballet musculoso" (también conocido por lucha libre americana) nunca han gozado de muy buena fama entre los aficionados más exigentes, puede que esta situación cambie antes de lo que todos creíamos. «WWE Wrestlemania X8» viene con todas las ganas de dejarnos boquiabiertos y para ello nos ofrecerá **más luchadores, modos de juego y extras** que ningún juego de su género haya puesto en escena.

A machacarlos... botones

Sí señor, los juegos de "wrestling" siempre provocan un importante desgaste de mandos, y éste no será una excepción, pero, además de los forcejeos típicos y los botoneos múltiples, aquí contarán también las combinaciones al pulsarlos, la distancia y posición del contrincante, haciendo posible una **incontable gama de golpes y llaves.**

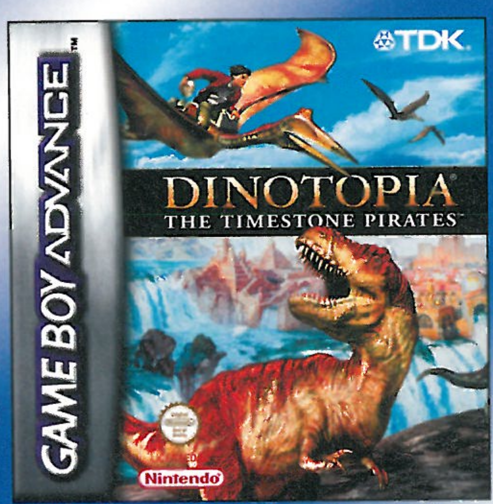
Para el que aún siga este curioso "deporte" (¿que habrá sido de Héctor Del Mar?), debe saber que tendrá **más de 40 estrellas** actuales, cada uno con sus golpes especiales, poses y presentaciones. Claro que, en caso de que no nos convenza ninguno, podremos echar mano del completísimo editor. Y con nuestro luchador calentito, igual nos entran ganas de lanzarnos en una carrera por el título, o competir con otros tres amigos en cualquiera de los **7 modos** de combate, cada uno con otras siete variantes. En cualquier caso, se avecina una buena...



¡QUÉ BÁRBARO!

Auténticas barbaridades es lo que vais a ver cuando salgan a relucir cualquiera de los tres golpes especiales que cada luchador podrá realizar. Habrá tortazos, torsiones, llaves imposibles, y todo lo que se os ocurra que se pueda hacer con un cuerpo humano. En esos momentos será cuando podamos terminar el combate, pues los especiales dejarán bastante atontadetes a los contrarios.

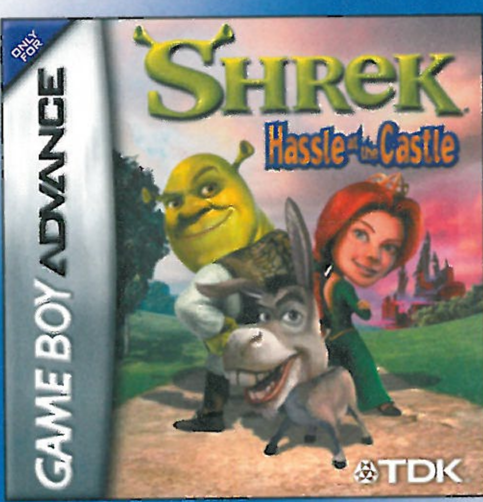
DESCUBRE CON TDK LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN JUEGOS



"Dinotopia is a trademark of BDSP, Inc. Licensed by The Beanstalk Group, Inc. The Timestone Pirates Tm 2002 TDK Mediactive, Inc. All Rights Reserved. Developed by RFX Interactive."



" Shrek Tm & (c) 2001 Dreamworks L.L.C. Game Boy, Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademark of Nintendo (c) 2001 Nintendo."



" Shrek Tm & (c) 2002 Dreamworks L.L.C. Game Boy, Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademark of Nintendo (c) 2002 Nintendo."



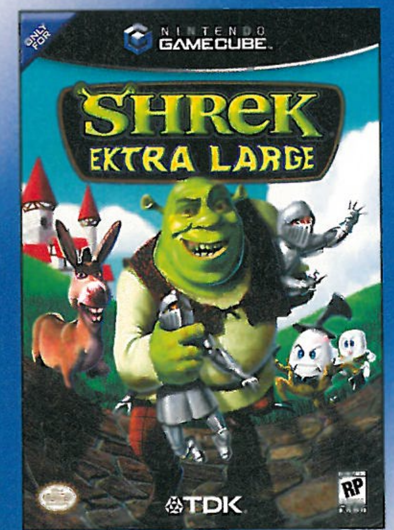
©1985-2002, Harmony Gold USA, Inc. All Rights Reserved. ROBOTECH and associated names, logos and all related indicia are trademarks of Harmony Gold USA, Inc. All Rights Reserved. Videogame © 2002 TDK Mediactive, Inc. All Rights Reserved. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY TDK MEDIACTIVE, INC.



" Shrek Tm & (c) 2002 Dreamworks L.L.C. Game Boy, Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademark of Nintendo (c) 2002 Nintendo."



"Licensed by Nintendo. Nintendo, Nintendo GameCube and the official seal are trademarks of Nintendo © 2001 Nintendo."



" Shrek Tm & (c) 2002 Dreamworks L.L.C. Licensed by Nintendo. Nintendo, Nintendo GameCube and the official seal are trademarks of Nintendo © 2001 Nintendo."



GAME BOY ADVANCE









www.tdk.maygap.com e-mail:tdk@maygap.com
Fax: 91 747 23 15

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA





- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- Tarjeta de memoria: 7 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Jugadores: 1

- Niveles: 7
- Modos: 1
- Extras: DOLBY PRO LOGIC II

- Precio: 60 €
- A la venta: 4 DE OCTUBRE

¿Hay algo que brille más?

SUPER MARIO SUNSHINE

¿Preparado para las vacaciones más divertidas del mundo? ¿Preparado para jugar días enteros? ¿Preparado para Mario?

Preparadísimos, señor mío. Seis años hemos tenido que esperar para que Mario vuelva a nuestras antes "sesentaycuatreras", ahora "cientoveintiochobiteras" consolas, con una nueva AVENTURA. Aventura con mayúsculas porque, ya sabéis, cuando este italiano tiene un juego para él solito, es porque va a armarla en serio. ¿Nos vamos de vacaciones ya, Santa Madonna?

La isla bonita

Nuestro destino, el escenario donde se desarrolla todo el juego, no es Mallorca, pero casi. Se llama **Isla Delfino** y posee atractivos turísticos como exóticas comidas, lugares de retozo y solaz, bailes autóctonos... en fin, la repanocha en cuanto a paz y bienestar físico y mental se refiere. Y lo mejor, el clima. Siempre, aseguran los Delfineños, hay un sol espléndido. Y así lo han querido reflejar los grafistas de Nintendo con detalles como el **brillantísimo color,** que hace que casi nos deslumbremos en las blancas arenas de las playas, o los siempre mullidos céspedes. Y también, mirando al fondo de la pantalla, veremos cómo los objetos lejanos fluctúan, como si hubiera corrientes de aire caliente subiendo continuamente. Pero como un juego en el que todo lo que hubiera que ▶

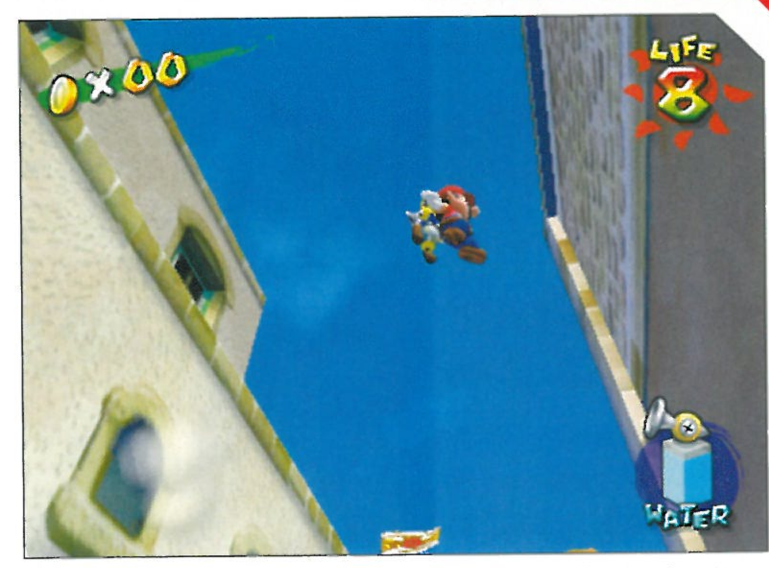
¡Y CON FASES RETRO!

No es que nos vayamos a encontrar con un scroll lateral y un Mario en dos dimensiones, sino que en estos niveles parcos en decorados, vamos a tener que usar nuestra habilidad como tiempo ha que no se nos requería. Fludd no existe, y todo lo que puedes hacer es saltar, medir tiempos y, si llegas al final, ¡conseguir un espléndido Shine!





Fludd nos ayudará a limpiar la zona ensuciada por los extraños fluidos, y a llenar la boca de las plantas piraña que se esconden dentro de cada una de ellas.



Gracias al rebote lateral de Mario y a la poca distancia entre ambas paredes, podremos alcanzar los puntos más altos de estos edificios.



¿Quién iba a pensar que haciendo girar la hélice subiría un submarino? ¿y amarillo?

EXITAZO **GameCube ya tiene su Mario. Y con todas las excelencias de las que disfrutaron sus viejas hermanas: calidad técnica, originalidad y su jugabilidad característica.**





¡Estos malditos pulpos se te suben a la chepa, si les dejas! Menos mal que un buen chorretazo los puede tirar en un decir "Chus". Y además, suena casi igual, oye.



Los habitantes de Isla Delfino son un dechado de hospitalidad y buen rollo.



Claro que, este otro pulpito, necesitará de algo más que agua para fenecer.

"DESCANSO" INMERECIDO

Encima de que es la primera vez que Mario se permite unas vacaciones, la cosa se tuerce justo al llegar. Veamos cómo:



Mario será un humilde "fonta", pero viaja en avión junto a...



...Peach y un abuelete Toad. En el descenso a Isla Delfino...



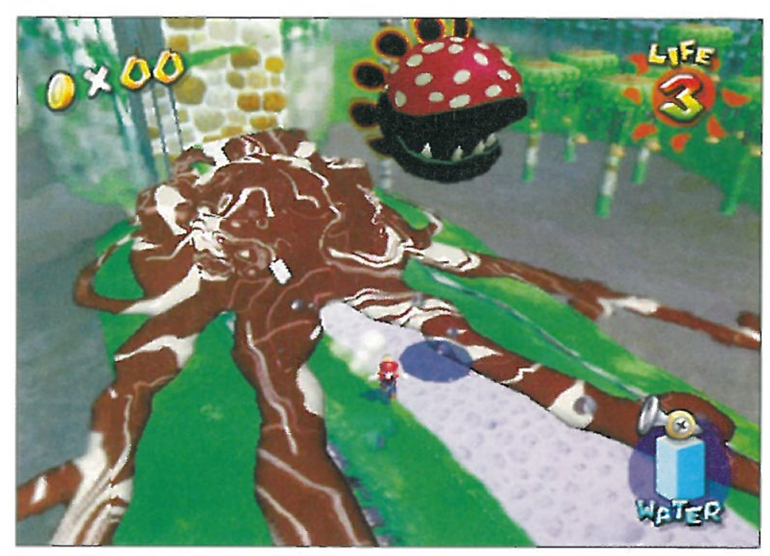
...se encuentran esta mancha y encima dicen que es culpa...



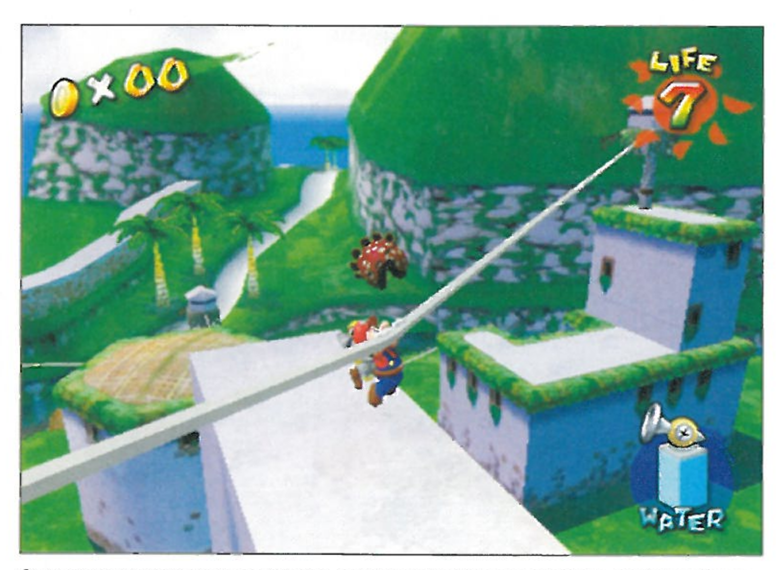
...¡de Mario! La princesa se va a quedar sin vacaciones...



En Isla Delfino también hay mercado. Esas frutillas redondas y angulosas harán de Mario un gran futbolista, pues tendrá que llevarlas a patadas al otro lado del pueblo.



En el mundo principal, cuando consigamos limpiar uno de estos manchurrones, se producirá un cambio geofísico. Y a veces hasta saldrá una entrada a otro mundo.



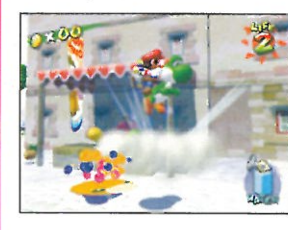
Si no queremos que nos confundan con funambulistas en prácticas, mejor será que nos subamos a la cuerda. Y una vez estables, admirar la profundidad del escenario.

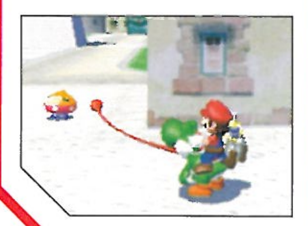


Peach y los demás, a pesar de venir con nosotros a disfrutar de unas vacaciones de ensueño, no harán mucho por nosotros, no. Sólo aconsejarnos, como los clérigos.

¡YOSHIS AL CUBO!

Si encuentras un huevo, pon una fruta cerca y verás salir un ¡Yoshi! Tienen las cualidades de siempre, más lanzar zumo.

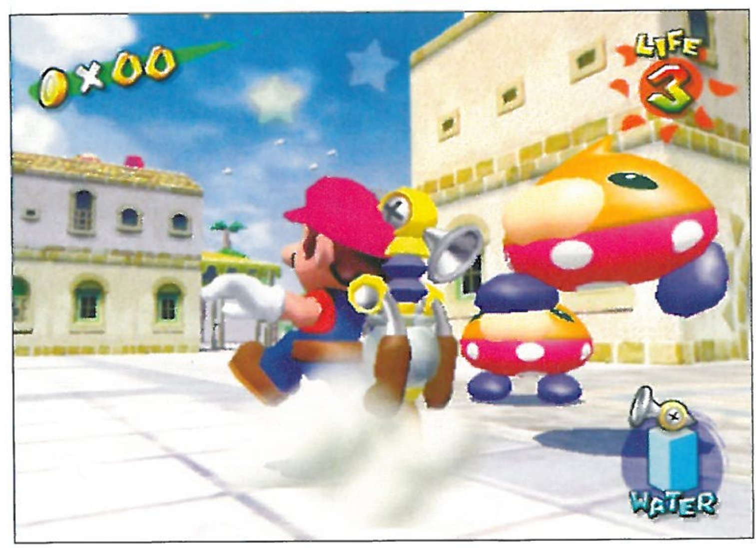




hacer fuese mirar a lo lejos y rascarse la tripa sería un pelín tediosillo, el genio de la bombilla, Miyamoto, ha decidido que su Mario participe más activamente en la vida de los orondos isleños.

¡Vamos, que se moje!

Para que Mario tenga algo que hacer, Delfino, la isla bonita, se ha convertido en la **isla cerdita.** La culpa es de un Mario de palo (bueno, parece más de agua) que va por ahí firmando con horrendas "emes". Y además, de vez en cuando, brota por ahí un cúmulo de liquido viscoso y poluto que "engorrina" por igual gentes, lugares y objetos en general. Entre los candidatos a "engorrinarse" están los **Shines, estrellitas doradas** encargadas de dar el característico brillo a la isla. Y como no quieren ensuciarse, se han ido. Y como se han ido, la isla no tiene la misma luz y la gente se enfada. Y como nuestro Mario, evidentemente, se parece bastante al que hemos llamado "Mario de palo", pues le han echado la culpa al que tenían más a mano, al bueno... ¡snif!, al que todos... ¡sigh!... queremos tanto. ¡QUÉ INJUSTICIA TAN ENORME! ¡CASI TAN ENORME COMO LA ISLA! **Y el castigo es limpiarla,** que no quede una mancha de la "guarrerida" esa que aparece por todos lados, ni uno de esos feos graffitis. Para ello contamos con la ayuda de **Fludd. La máquina del chorrete multiusos** será, además de nuestro guía en ciertos momentos de la aventura, el arma con el que deberemos hacer frente a todo los obstáculos que encontremos durante el juego. De hecho, los **movimientos que recordéis del Mario de N64,** del tipo puñetazos y patadas, han desaparecido. Siempre podemos saltar encima del malo, pero en este título lo suyo es pulsar R para que un maravilloso torrente de agua aleje, aturda o deshaga al enemigo. Eso sí, todos los demás movimientos de N64, y nos estamos refiriendo a **coger objetos, al triple salto, culetazo, salto hacia atrás y rebote de pared,** están a nuestro servicio. Por si surge la pregunta, no, el título no es igual que «Super Mario 64», sino **una evolución** de aquel acertado concepto. El sistema de conseguir estrellas sí es el mismo, de hecho, incluso hay idéntico número de Shines (estrellas) a conseguir. Y también existe un mundo central, **Delfino Plaza,** comparable al castillo de Peach en cuanto a funciones distributivas de los diferentes niveles. Así, entraremos una y otra vez en los mismos mundos hasta conseguir todos los Shines que guardan, como hicimos hace seis años en N64. Pero no, no es igual, aunque recoja el



Algunos de nuestros enemigos, es que da pena hacerlos tapioca. Estos del pantaloncillo revientan a la mínima, y de una patada van a parar a "Coria la Nueva 2".

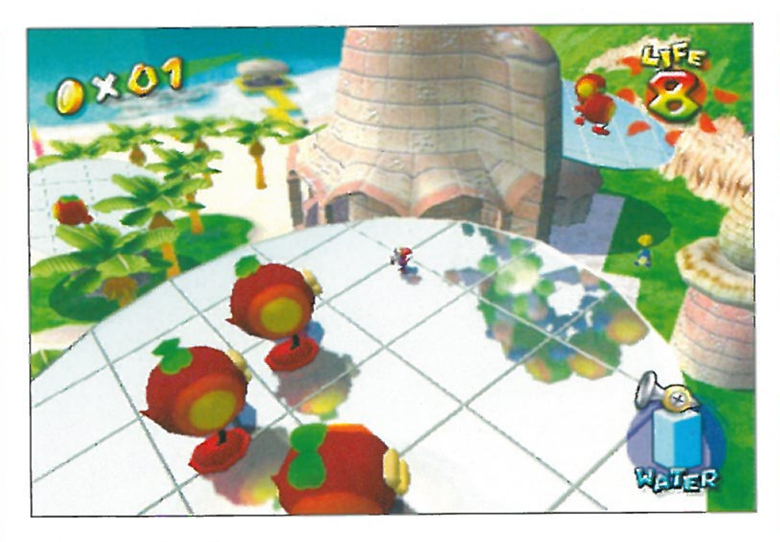


Aquel del fondo que pende de la torre es el gran Shine. Ahora está limpito, pero al comenzar la aventura lo encontrarás lleno de... ¡anda, una tubería! ¡ADENTRO!

LAS ESTRELLAS DEL JUEGO

Bueno, no son estrellas, pero sí los objetos sobre los que se centra la aventura. El objetivo primordial es que estos "espíritus brillantes" regresen a la Plaza de Isla Delfino, donde siempre han estado para dar brillo y esplendor a la ínsula. Hay 120 a conseguir, y cada uno te costará un esfuerzo dactilar; y a veces de paciencia, porque hay misiones que se las traen. Pero es Mario y ¡hay que conseguirlas todas! ¡Porque sí!





JUGABILIDAD Si alguna vez has probado un juego con la palabra Mario, sabrás que soltar el mando se hace difícil. Pues «Super Mario Sunshine» cumple con la tradición gracias a un desarrollo variadísimo y a un control increíblemente intuitivo.



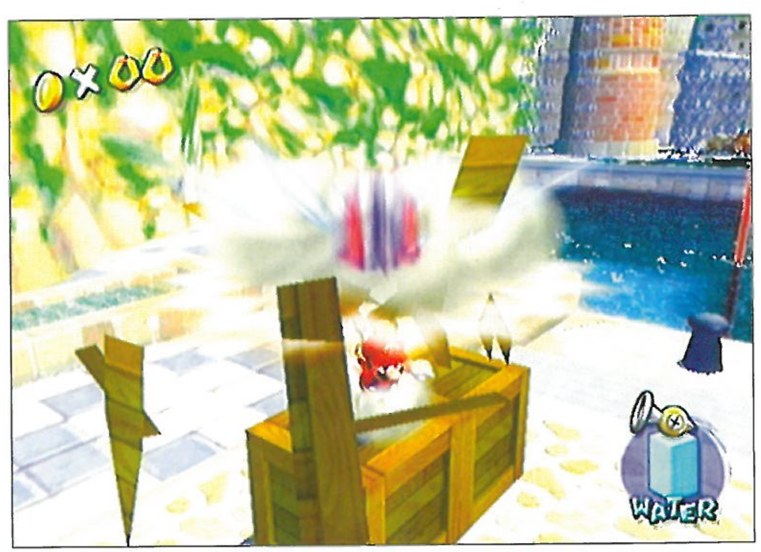
La Plaza Delfino muestra una vida pocas veces experimentada en un videojuego.



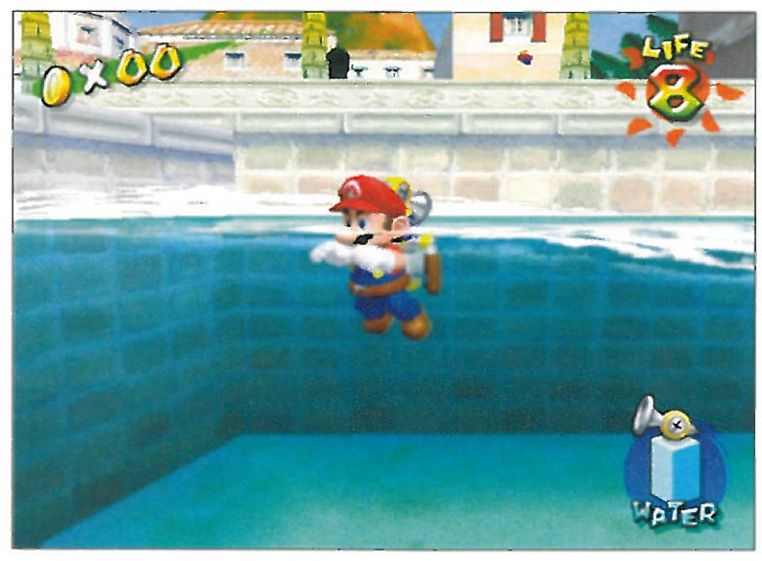
Estos bloques guardan complementos extra para Fludd: turbo, cohete...



El manejo de la cámara se lleva a cabo mediante el Stick amarillo, el Stick C. Aunque se considere una cámara inteligente a veces hay que moverla para ver la retaguardia.



Y ya que estamos con el tema, la retaguardia de Mario seguirá siendo de gran utilidad. Tanto para eliminar enemigos como para romper cajas. Qué tío tan así.



Los efectos de refracción y deformación del agua se pueden ver claramente. De las orejas para arriba, nitidez suma, hacia abajo... pues como debajo del agua. Talmente.



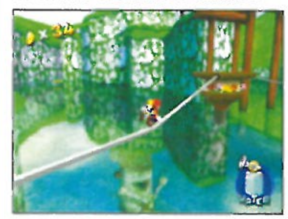
¡Argh, otro de esos graffitis! Pero bueno, como al limpiarlo seguro que pasa algo, o cae una moneda azul, ya se nos va quitando la manía por las "M".

¡LO QUE HAY QUE VER!

Este Mario muestra efectos gráficos de altura que podrían pasar desapercibidos. Para que no pasen, echemos un ojo a:



La entrada a los mundos hace de Mario "bolitas de aceite".



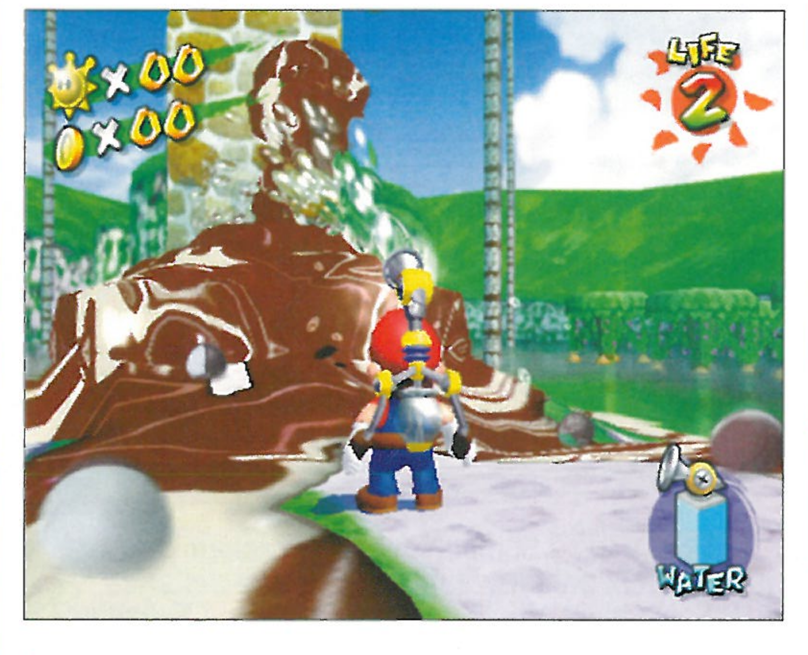
Los reflejos del agua fluctúan y se deforman con el oleaje.



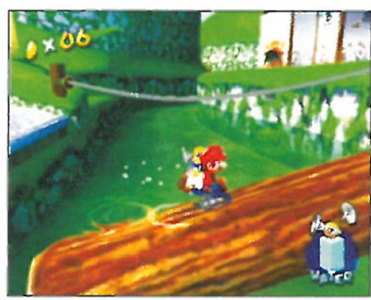
El tratamiento de partículas es continuo, con tanto salpicón.



Y por supuesto, la sensación de sol y sombra, es total.



¡AGUA VA! Empieza a jugar y alucina con todas las utilidades que se le dan al agua en este título. Limpiar, lavar gente, regar florecillas... Todo muy fluido.



Las texturas no son fieles a la realidad: tienen un estilo Mario, como este tronco.

▶ increíble e intuitivo control que sentó bases en el 96 para las aventuras 3D subsiguientes.

En nuestra isla tenemos tantos cometidos como queramos. **Desde hacer recaditos** como llevar tres piñas a la Delfineña de al lado de la torre, hasta rebuscar monedas azules por el fondo marino para cambiarlas por Shines en la tienda del embarcadero. **Puedes hacer más o menos lo que te plazca** y terminar conociendo el mundo principal de Mario tan bien como los alrededores de tu humilde pero alegre morada. ¿Y si entras en los demás mundos? Bueno, **cada uno es diferente** de otro, aunque en todos encontraremos solete y playas por doquier. Tener que entrar una y otra vez no se hace tedioso porque la cosa siempre cambia, de manera que en el mismo mundo tendrás que hacer cosas tan dispares como sacar a flote un submarino y, a la siguiente entrada, echarte una carrerita a lo «Wave Race» (a lomos de un pulpillo, pero menos es nada), en la otra punta del escenario. Tendrás que aprender a hacer todo tipo de cosas con Mario.

Y por eso es "el maestro"

Porque la **variedad de objetivos que propone,** y la increíble versatilidad del robot-regadera Fludd, hacen de este juego, que en principio debería ser calificado de "plataformero", un refrescante **cóctel de géneros** que ni innova ni deja de hacerlo. Es decir que, técnicamente, la cosa (texturas, física) no sorprende excepto por el enorme cuidado y cantidad de tiempo que debe haberse invertido para que todo (playas, enemigos) sea tan natural y a la vez tan... tan Mario. Cómpralo, ve a casa y di que no molesten, que estás con el maestro.

MARIO EN LA CUERDA FLOJA

Si están es por algo. Prueba a subirte a una de estas gomas, y encontrarás premio casi seguro. El juego está plagado de ellas, y ofrecen, además de apoyo extra para llegar a los lugares más elevados, una ruta aérea que deberás recorrer en cada uno de los mundos, por si los Shines.

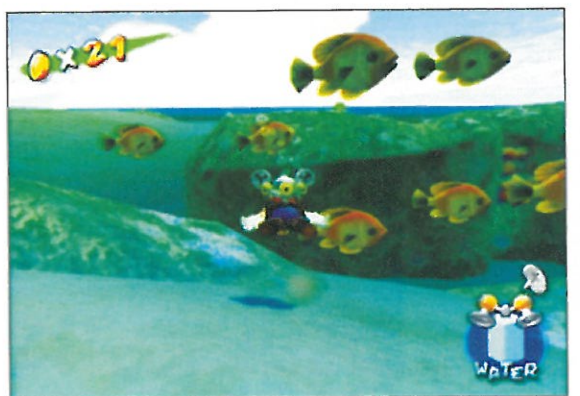




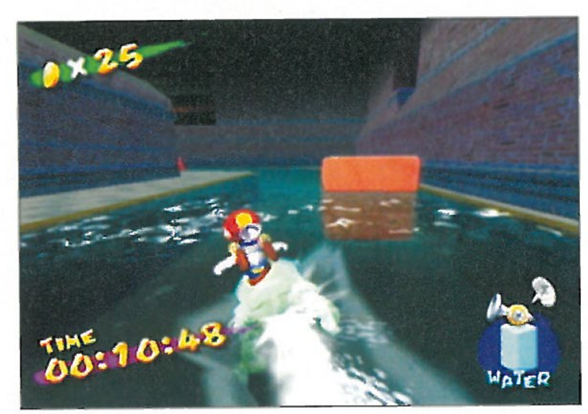
De los manchurrones, además de la planta piraña, salen pequeños enemigos acuosos que se abalanzan sobre Mario.



Para vencer a enemigos gordos tendremos que realizar varias acciones: llena de agua la tripa de la planta y ¡dale un culetazo!



El buceo, además de ser relajante gracias a la realista ambientación biológica, puede darnos sorpresas monetarias.



¿Qué, una carrerita cronometrada a lomos de un pulpo? ¿como cada viernes? ¿eh? Pues aunque no tengas costumbre, hazlo.

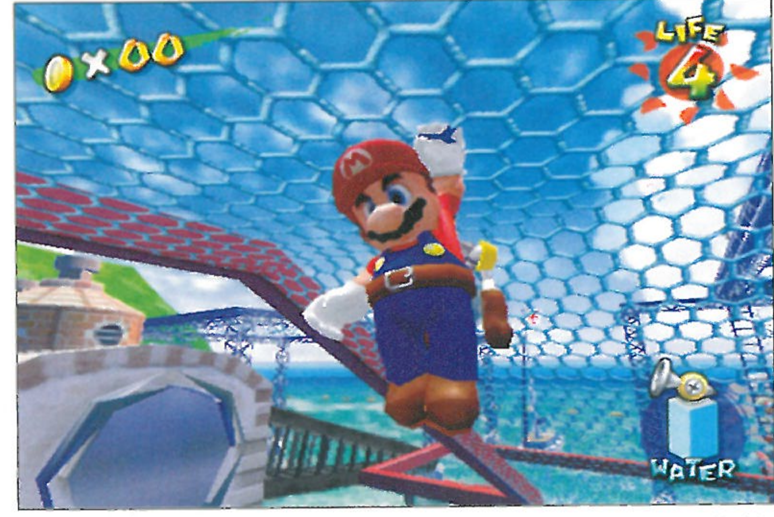
¡DAME TODO EL DINERO!

¡Sin asustarse, hombre! Es que ya sabes que, cuando se trata de Mario, de toda la vida es importante coger monedas. Las típicas amarillitas, y esas otras de colores que dan cosas gordas.


Las amarillas, además de dar una vida por cada cien, dan energía.


Las azules andan por ahí, sueltas. Por diez de ellas, te dan un Shine.


Y otros Shines los ganaremos encontrando 8 monedas rojas.



Por si alguien había olvidado que Mario utilizó las alambradas en «Super Mario World» para SNES, volverá a colgarse de ellas aquí. Y menudo laberinto que le espera.



La utilización de las gomillas también insta a manejar la cámara. Si tienes algo por encima a lo que te puedas subir, salta dos veces sobre la goma y llegarás casi fijo.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93

▲ Espectaculares efectos de agua, horizonte profundo, colorido a tope y todo con el inconfundible "estilo Mario".

▼ El "clipping" que se da en ciertos lance estropea la sensación de realidad.

SONIDO 92

▲ Primero te darás cuenta de las remezclas de antiguas melodías, y luego de la genialidad de las nuevas. Efectos adecuados y realistas.

▼ Voces escasas y en inglés.

JUGABILIDAD 97

▲ Es coger el juego por primera vez y quedarse pegado durante seis horas.

▼ No trae orinal incorporado.

DURACIÓN 95

▲ Tienes asegurados meses de juego. Y si además te pones a "buscar tonterías"... ¡buf!

▼ Consigues los 120 Shines y...

TOTAL 95

▲ ¡Ha vuelto y **no hay quien lo suelte!** ¡a ver si se va a ir!

▼ Mario sigue vistiendo **el mismo peto.** Ya no se lleva.

VALORACIÓN



MEZCLA DE CARISMA Y GENIALIDAD

Cada vez que aparece es para arrasar. En esta ocasión, por la parte técnica, Mario nos enseña a manejar un agua casi real. Y la maestría en jugabilidad viene dada por un control incomparable y una apabullante variedad. A cada poco aprendes algo, y lo aplicas para conseguir un Shine. Y encima, ese toque veraniego. ¡Cómpralo y sé feliz, por Zeus y Miyamoto!

EL RANKING

1. Super Mario Sunshine
2. Sonic Adventure 2 Battle

Quién lo iba a decir, por fin se enfrentan directamente, y gana Mario. La batalla es dura porque la profundidad de Sonic tampoco deja que desear. Pero es que a Mario no se le puede soltar. Sonic corre, Mario engancha.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: ACCLAIM
- Desarrollador: RFX INT.
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: MAYORES DE 13 AÑOS



- Batería: NO
- Jugadores: 1-2

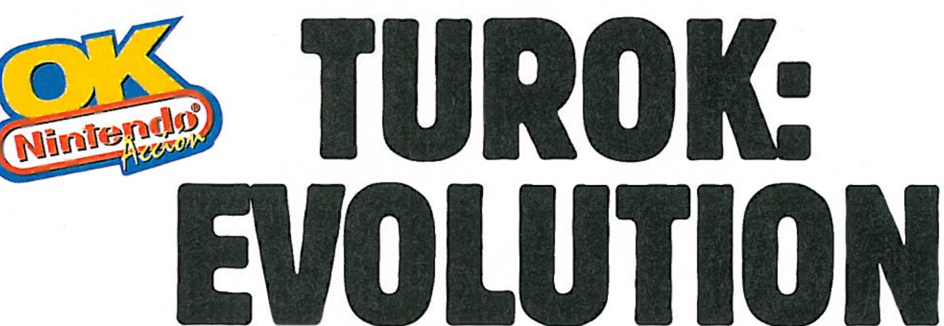


- Fases: 4 ÁREAS
- Datos: 2 PERSONAJES SELECCIONABLES
- Modos de juego: 1



- Precio: 53,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Llegó la hora de dar caña a los dinos



¿Sabes por qué los dinosaurios desaparecieron hace millones de años? Porque un indio se los cargó.

Este indio, de nombre Tal´Set, con una larga tradición en juegos de N64 y GBC, se estrena en la portátil con un **arcade con tintes de plataformas** en el que va a ser imposible levantar el dedo del botón de disparo ni siquiera un instante. Y todo se lo debemos a T. Bruckner, el malo de turno, quien ha formado un ejército de dinosaurios deseosos de devorarnos. Por suerte, Tal´Set en esta ocasión no está sólo y **cuenta con la ayuda de Djunn,** un fornido guerrero. Antes de comenzar debemos decidir con quién de los dos queremos jugar. Ambos recorren los mismos niveles pero **tienen diferentes características.** Con cualquiera de ellos debemos abrirnos camino a través de 4 grandes áreas divididas a su vez en varias fases.

Largo y dificilillo

Para superarlas con éxito contamos con un **nutrido armamento y un control muy fiable.** El desarrollo del juego, que sigue a rajatabla la fórmula "disparar-avanzar-disparar" resulta divertido, pero a la larga puede terminar haciéndose un pelín repetitivo si no os entusiasman este tipo de juegos. Para terminar debéis saber que el **nivel de dificultad** es elevado, convirtiendo al cartucho en un **verdadero reto** para los expertos.

DISPAROS EN 3D

Cada vez que superemos un área tendremos que enfrentarnos a un enemigo final. Lo bueno es que en estas fases la perspectiva pasa a ser semi 3D, es decir, que aunque nos seguimos desplazando de izquierda a derecha los enemigos nos acechan desde el fondo de la pantalla. Mola y le da variedad al desarrollo de la acción.





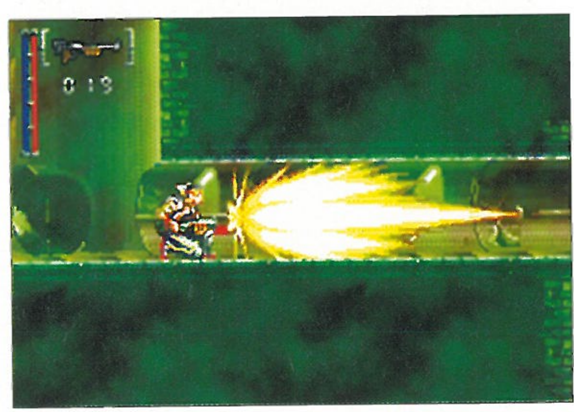
Aunque la salsa del juego es no parar de disparar, de vez en cuando tendremos que dar algún que otro salto para avanzar.



¿Dinosaurios... o extraterrestres? No digáis que más de uno de estos bichos no os recuerda a los de Men in Black...



La dificultad de los niveles es exigente, lo que requerirá mucha habilidad, altas dosis de paciencia y armas así de contundentes.



La variedad de armas a nuestra disposición es impresionante, y los efectos de algunas de ellas son bastante chulos.

¿QUIÉN TE GUSTA MÁS?

Antes de comenzar a jugar tenemos que elegir a uno de los dos personajes protagonistas de «Turok Evolution»: Tal´Set y Djunn. ¿Quién es vuestro preferido?



Tal´Set es muy ágil y además desenfunda con rapidez.



Djunn es más lento pero puede acceder a lugares recónditos.



Si jugáis a dobles podréis elegir a ambos. ¡El tándem perfecto!



Los jefes de nivel nos ponen las cosas realmente complicadas. Suelen ser dinos u otros bichos de los grandes y, creednos, su ferocidad es proporcional a su tamaño.



Aunque no sea una de sus mayores virtudes, determinados escenarios poseen un colorido y un nivel de detalle considerable, como este de la imagen.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS  85

▲ Destaca el número de personajes que aparecen simultáneamente en pantalla.

▼ A algunos enemigos les faltan más cuadros de animación.

SONIDO  68

▲ Los disparos suenan contundentes.

▼ El resto de los efectos son bastante mejorables.

JUGABILIDAD  87

▲ La mecánica de juego, pese a su simpleza, engancha.

▼ Su desarrollo puede terminar haciéndose repetitivo.

DURACIÓN  87

▲ Las fases son largas y la dificultad del juego es alta.

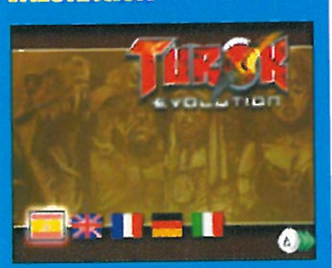
▼ Su dificultad puede hacer que abandonéis antes de tiempo.

TOTAL  87

▲ Su simple, pero del todo absorbente desarrollo de juego: disparos y más disparos. ¡No hay tregua!

▼ La dificultad aprieta lo suyo y puede llegar a desesperar. Gráficamente podría haber sido algo mejor.

VALORACIÓN



TONELADAS DE ACCIÓN Y DISPAROS

«Turok: Evolution» es un juego de acción de scroll lateral que no te permite ni un segundo de respiro. La posibilidad de poder jugar con dos personajes distintos es un puntazo, y el arsenal con el que contamos es devastador. Su única pega es su elevado nivel de dificultad, pero bueno, cazar dinosaurios nunca fue fácil.

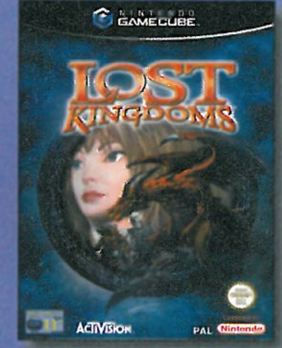
EL RANKING

1. CT Special Forces
2. Turok: Evolution
3. Lilo and Stitch

La acción sigilosa y pausada de «Special Forces» nos sigue gustando como ninguna, aunque las descargas de adrenalina que suponen «Turok» y «Lilo y Stitch» también nos convencen.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: ACTIVISION
- Desarrollador: FROM SOFTWARE
- Tipo de juego: AVENTURA/ ESTRATEGIA
- Idioma: INGLÉS
- Edad: MAYORES DE 13 AÑOS

- Tarjeta de memoria: 2 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-2

- Cartas: MÁS DE 100
- Extras: 60 HZ
- Modos: AVENTURA o VS.

- Precio: 69,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Golpes por correspondencia

LOST KINGDOMS

¿No te gustan los juegos de cartas por su lentitud y falta de acción? Je, je... Pues con éste vas listo.

Si lo normal es asociar las cartas en un videojuego con turnos, pausada estrategia y un ritmo de juego propio de una carrera de perezosos, con este título se acabó esa anticuada visión del tema. «Lost Kingdoms» viene a revolucionar todo esto con un **estilo de combate rápido y trepidante, mucha acción,** y cantidad de monstruitos que matar, controlar, y **coleccionar.**

Me explicarán cómo

Ahora mismo. «Lost Kingdoms» es básicamente una **aventura de acción** en la que tendremos que salvar a nuestro querido reino de una extraña niebla que lo asola (claro, la niebla no molesta mucho, lo peor es el ejército de monstruos del averno que sale de ella cada día) a pesar de ser la princesita del cuento, que ya era hora de que le tocase hacer algo. La gracia está en que la chavalilla en cuestión no les pone una mano encima a los bichos, no, a ella lo que le gusta es **utilizar sus cartas para invocar criaturas que combatan las fuerzas del mal,** ése.

Cuando entramos en una fase, disponemos de nuestro mazo de **30 cartas** para acabar con todos los enemigos de la fase. En cada combate -en tiempo real- iremos usando esas cartas, colocadas con cada uno de los cuatro botones principales del pad. Utilízalas sabiamente teniendo en cuenta sus atributos (tierra, fuego, agua, planta, o neutral) y cuál conviene más en cada ocasión, pero que no se te agoten, porque se acabó el cuento.

La verdad es que la **idea es innovadora** y, a la hora de jugar, se nota que nada ha sido dejado al azar, cosa que no ocurre con el aspecto de tan buena idea. Lo cierto es que **los gráficos son mejorables.** Resultan poco detallados y algunos escenarios están un tanto vacíos. Bueno, tampoco podía ser un juego perfecto, al fin y al cabo, es el primero de un... ¿nuevo género?

PARECIDO AL MUS

Bien, tenemos cuatro cartas y un bicho enorme enfrente. Puedo utilizar ésta que es un ataque directo y rápido, o podría usar esta de invocación, que golpea más, pero es lenta... ¡Ya! Este esqueleto, que además de ser independiente y se acerca él al enemigo, tiene atributo fuego y destroza al alcornoque éste tan grande.





Cuando no haya combate, estaremos explorando escenarios y buscando cofres del tesoro. Además, desarrollaremos la historia hablando con otros personajes del reino.

Al utilizar invocaciones, resulta que nos convertiremos en bicho unos instantes.



También podremos batirnos en duelo con un amigo y comparar barajas.

NADA ES GRATIS

Para poder usar nuestras cartas necesitamos recolectar y usar joyas que aparecen al golpear enemigos en los escenarios.



Cada golpe que reciba un bicho se traduce en esas joyas moradas.



Las utilizaremos para seguir empleando nuestras cartas.



Al final de cada nivel puntuarán nuestra actuación teniendo en cuenta el daño recibido y las cartas usadas. Dependiendo de ello podremos escoger unas cartas de bonus.

INNOVADOR La combinación de acción, estrategia y coleccionismo da sus frutos en esta ocasión. Los combates se hacen rápidos y vibrantes, pero también hay que pensar deprisa y no equivocarse en las elecciones, pues la dificultad es bastante alta.



Las invocaciones fuertes hay que saber utilizarlas. Por ejemplo, con nuestro hombre-lobo, hay que preparar el golpe, medir,...



... y soltar el zurriagazo en el momento justo. Es lento, pero como agarre a un enemigo, que se olvide de su existencia.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 79

▲ Bonitos efectos visuales en los combates.

▼ Poco detallados en los personajes, y algunos escenarios muy vacíos.

SONIDO 83

▲ La música es curiosa y original, nada convencional.

▼ Esa música no le gusta a todo el mundo, y no hay voces.

JUGABILIDAD 89

▲ La idea engancha, y además están las cartas, que incitan a seguir jugando aunque sólo sea por ver cómo funcionan.

▼ A veces se hace demasiado complicado el control.

DURACIÓN 87

▲ 20 horas de juego no parecen muchas, pero cuando se pone difícil parece una eternidad...

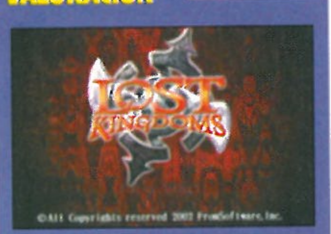
▼ Que seas una máquina de jugar a estas cosas.

TOTAL 85

▲ **Ideas frescas** y trabajadas junto con **coleccionismo.**

▼ El **apartado gráfico** aparece descuidado. No hay una sola voz en todo el juego.

VALORACIÓN



EN EL BUEN CAMINO

Esto de innovar y mezclar géneros rara vez sale realmente bien a la primera. Desgraciadamente, ésta no es una excepción, pero no dejemos que un apartado técnico descuidado aparte nuestra atención de este atractivo cóctel de acción, estrategia y coleccionismo de cartas. De combinaciones parecidas han salido títulos realmente grandes. Y éste no lo es por los pelos.

EL RANKING

1. Lost Kingdoms
2. Gauntlet: Dark Legacy

No son lo mismo, pero el estilo de golpes y hechizos sí es muy similar. «Lost Kingdoms» nos parece más interesante por el mestizaje de géneros, aunque si quieres algo más directo y sin complicaciones, «Gauntlet».







- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: EA SPORTS
- Tipo de juego: CARRERAS
- Idioma: INGLÉS
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- Tarjeta de memoria: 5 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-4

- Equipos: 11 REALES
- Extras: 17 CIRCUITOS REALES
- Modos: 3 + MULTIJUGADOR

- Precio: 64,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Pon tu GAMECUBE a 300 km/h!

F-1 2002

Estruendoso ruido, olor a asfalto ardiendo, chicas guapas... ¡¡Comienza la fiebre por la Fórmula 1!!

Se estrena en GameCube la popular saga de juegos de Fórmula 1 concebida por EA Sports. ¡Genial! La edición **2002 actualiza los monoplazas y pilotos** que compiten en el campeonato del mundo, pues ya sabéis que el juego cuenta con la licencia oficial de la FIA. A la cita han acudido por tanto **11 escuderías y 22 conductores,** tan reales que casi se pueden tocar, y que incluyen todos los cambios y fichajes que se han producido.

Su modo de juego estrella es el **Grand Prix,** que nos permite disputar las **17 pruebas** (en otros tantos circuitos) del campeonato. Antes de cada carrera tenemos que practicar en los entrenamientos para intentar la Pole y realizar los ajustes necesarios a nuestro bólido para amoldarlo a nuestro particular estilo de conducción. Y desde luego que nos harán falta los retoques, porque una de las características de este "racer" es su clara apuesta por la simulación: el **control de los coches es super sensible** y cualquier despiste puede provocar que hagamos un trompo.

Practica y aprende

Antes de embarcarnos en el GP debemos superar el Challenge Mode, una especie de modo tutorial en el que se nos explica lo que debemos saber para convertirnos en el mejor piloto. Lo malo es que aunque esta modalidad resulta divertida, no podemos "pasar" de ella sino que tenemos que completarla a la fuerza, algo que puede molestar un poco a los jugones más impacientes.

Donde sí que no se le pueden poner muchas pegas es al impecable **acabado técnico,** que combina un **exquisito modelado de los monoplazas** con unos circuitos detallados y sin rastro de popping, lo que añade aún **más realismo** si cabe a este estupendo simulador de F-1.

APRENDIENDO A CONDUCIR

Pilotar un coche de F-1 no es sencillo (o no debe serlo, porque la verdad es que nunca lo hemos probado), por eso antes de meternos en el Grand Prix es conveniente dejarnos instruir en el modo Challenge. Así aprenderemos a conducir bajo cualquier circunstancia.





Pilotar sobre asfalto mojado nunca resulta fácil: el mínimo fallo al dar una curva y adiós a la carrera... Así de sensible es.

El juego permite seguir las carreras desde varias cámaras. De todas ellas, la más realista es ésta que veis en la imagen.

REALISTA A TOPE

Gracias a la licencia de la FIA y a lo espectacular de sus gráficos, este «Fórmula 1 2002» ofrece las carreras más reales que hemos probado en nuestra GameCube.

TODAS LAS NOVEDADES

Contar con la licencia oficial de la FIA tiene sus ventajas, entre ellas incluir todas las escuderías, pilotos y circuitos reales del campeonato de Fórmula 1.



Los nuevos equipos Renault y Toyota también han sido incluidos.



Por supuesto, De la Rosa sigue siendo piloto oficial de Jaguar.



Los accidentes están a la orden del día. Lo que no es habitual es que se reflejen de forma tan espectacular como Mr. Schumacher y su Ferrari nos muestran aquí.



La calidad técnica de este «F-1 2002» está fuera de toda duda: aunque aparezcan un montón de coches en pantalla, la acción no se ralentiza ni hace efectos extraños.



Los boxes están muy currados: ¿veis la de gente que aparece en pantalla?



El más que aceptable modo multijugador ofrece diversión y la misma calidad.



Si le damos mucha "caña" a los bólidos, podrá ocurrir esto que veis en la foto.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92
- ▲ Tanto monoplazas como circuitos están muy currados.
- ▼ Con cuatro jugadores a veces se producen ralentizaciones.

SONIDO 86
- ▲ Los motores de los coches rugen con fuerza.
- ▼ Podrían haber doblado al castellano las voces.

JUGABILIDAD 91
- ▲ El modo Grand Prix nos sumerge de lleno en el mundo de la F-1. El control de los coches es muy realista.
- ▼ Tener que pasar por el modo Challenge a la fuerza.

DURACIÓN 90
- ▲ 17 circuitos, 3 modos de juego, un aceptable multiplayer... Hay para rato.
- ▼ Se echa en falta algún modo de juego más.

TOTAL 91

- ▲ Su **carácter simulador** y contar con **licencia oficial.** Técnicamente muy bueno.
- ▼ Tener que completar "por narices" el **modo Challenge** no resulta nada práctico.

VALORACIÓN



BUEN ESTRENO

Se ha hecho algo de rogar, pero por fin podemos disfrutar en GC de esta gran saga de juegos de carreras. Estamos hablando de un excelente simulador de Fórmula 1 que ofrece un grado de realismo impresionante (la licencia oficial también colabora) y un acabado técnico de lujo. Si no os da miedo pilotar a más de 300 por hora, probad este formidable título. Y si queréis poneros el casco...

EL RANKING

1. Fórmula 1 2002
La verdad es que, de momento, el género de las carreras anda un poco descuidado en GameCube. De todas formas, el juego que nos llega va a cubrir un hueco bastante importante. O sea que no va a haber muchos capaces de hacerle sombra al de EA.

Plataformas, fútbol y Rol, ¡toma ya!

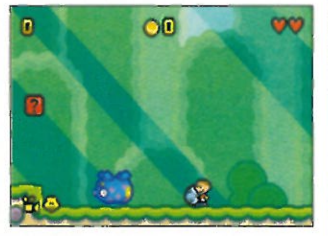
GO! GO! BECKHAM!

Toda una sorpresa que llega a tu Advance bajo la licencia de la estrella del fútbol y un esquema de juego explosivo.

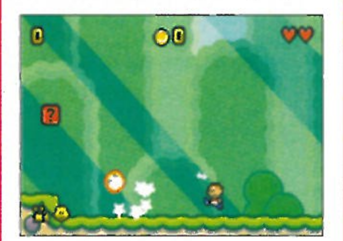
ELIMINANDO A LOS BICHOS

EN ESTE JUEGO LOS RIVALES NO CAEN ASÍ COMO ASÍ. No te molestes en saltar sobre ellos, como en otros juegos, o en soltarles algún bazookazo. Nada mejor que emplear nuestras propias armas, y ya que estamos con una estrella del fútbol...





Lo primero es golpear a los bichos con el balón para dejarlos groguis.



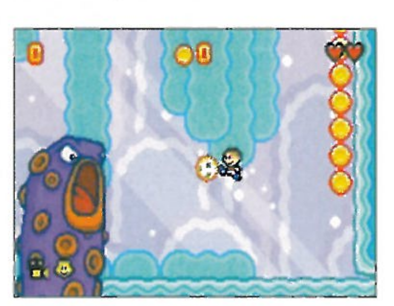
Después los rematas, y la joya, u otra recompensa, serán tuyas.



Para completar cada nivel, debemos desbloquear las llaves que se encuentran en los escenarios... y posteriormente marcar gol en el aro final. ¡Fase terminada!



La variedad en el diseño de los niveles es una de las claves del juego.



Nuestro pequeño Beckham también se enfrentará a enemigos finales. ¡Glups!

Últimamente en GB Advance mandan las continuaciones y los clones, y por ello resulta agradable encontrarse con juegos que **mezclan con criterio diferentes elementos de jugabilidad.** Un buen ejemplo es éste de Rage que, tras la licencia del **futbolista** inglés y de un planteamiento algo infantil, esconde dosis de **originalidad y diseño.**

¿Para niños?

No, si acaso para todos los públicos. Porque su sorprendente mezcla de **plataformas, juego de fútbol y RPG** enganchará a cualquiera que le dedique más de cinco minutos. En «Go! Go! Beckham» encarnamos a un joven chaval que llega a la **Isla del Fútbol** y descubre que es el elegido para salvar ese bonito y variado universo del malvado Míster Woe y sus monstruos. Con la ayuda del maestro Micky y del fantástico tutorial (en perfecto castellano) con el que empieza el juego, debemos ir completando coloridos niveles, **armados con... un balón de fútbol.** Nada de violencia, sólo un balón como aliado. De hecho nuestros enemigos, en lugar de matarnos nos "harán falta". Pero he ahí una de sus mejores bazas, que unida a la variedad de los niveles y situaciones, a las dimensiones de la isla (cuatro zonas, con diez fases cada una), y a la jugabilidad, que encierra un montón de posibilidades, conforman **uno de los juegos más atractivos** e interesantes que hemos podido comentar en los últimos meses para la portátil de Nintendo.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **RAGE SOFTWARE**
- Desarrollador: **DENKI**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **40 NIVELES**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

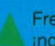
GRÁFICOS 75
Alegre y lleno de color, buenas animaciones.

SONIDO 79
Melodías muy al estilo de los juegos de Mario, llenas de vida.

JUGABILIDAD 90
Explosiva mezcla de géneros que da un fresco y adictivo título.

DURACIÓN 85
Hay para rato. Cuarenta fases, ¡y no lo podrás dejar hasta acabar!

TOTAL 89


Fresco, **original, divertido,** ¡no aburrirá a nadie!


Su apariencia **infantil** puede alejar a muchos usuarios...

VALORACIÓN

Huye de los prejuicios (nunca son buenos) por la pinta del juego, y dale una oportunidad. Estamos seguros de que te va a enganchar como pocos juegos consiguen.


NINTENDO GAMECUBE
Nintendo



NINTENDO
GAMECUBE
Nintendo
GAMING 24:7


SUPER MARIO SUNSHINE™
Nintendo®
Acción
© 2002 Nintendo™, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo.


SUPER MARIO SUNSHINE™
Nintendo® Acción


SUPER MARIO SUNSHINE™


SUPER MARIO SUNSHINE™


Nintendo Acción
NINTENDO GAMECUBE
Nintendo
GAMING 24:7


Nintendo
Acción
NINTENDO GAMECUBE
Nintendo
GAMING 24:7

GAME BOY ADVANCE™

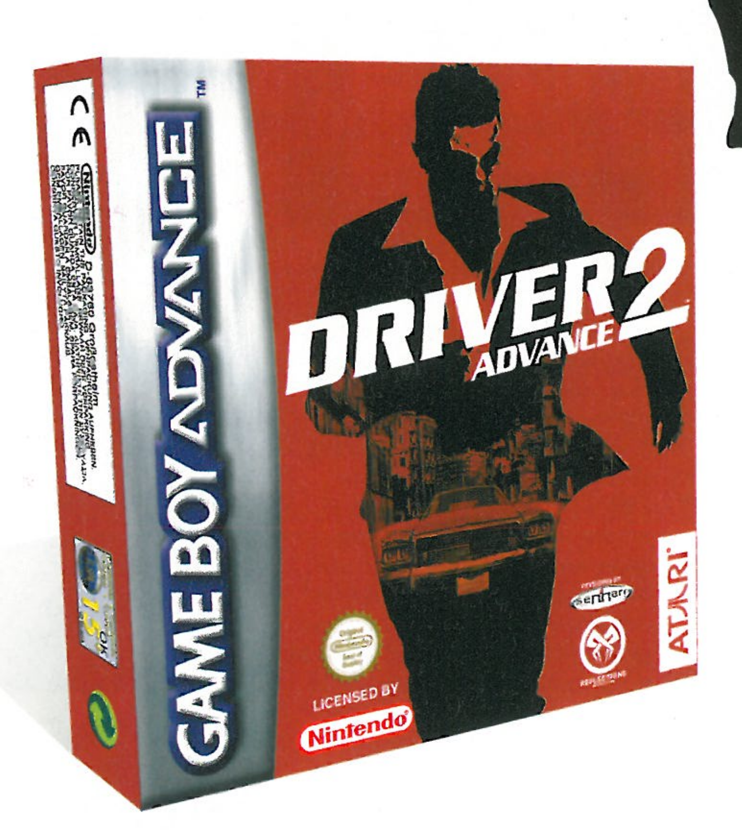
EN LAS MISIONES

Nunca debes hacer las COSAS FÁCILES.

Estando en la calle debes de ir siempre de INCÓGNITO para integrarte dentro de ellos. NO TE FÍES DE NADIE.

www.driver-2.com

DRIVER 2™ ADVANCE











ATARI

Los robots andan a la gresca

MEDABOTS AX

Lo último en juegos portátiles de lucha mezcla peleas entre robots a lo Mazinger-Z junto con altas dosis de estrategia.

Para disfrutar el doble...

DOS VERSIONES PARA UN MISMO JUEGO. Medabots cuenta con dos ediciones del mismo cartucho: **Metabee y Rokusho, dos personajes de una serie de dibujos animados.** Las diferencias entre ambos cartuchos son, por un lado, que manejamos a un protagonista diferente, y por otro que hay siete medallas exclusivas en cada uno.



Este robot naranja es el "prota" de la edición Metabee. Es gracioso.



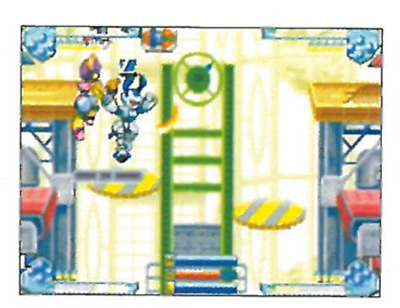
Y ese de ahí es Rokusho. Sí, ambos se parecen mucho.



Los ataques especiales añaden algo de variedad (aunque insuficiente) a un sistema de lucha demasiado básico: el número de acciones que podemos realizar es limitadísimo.



En «Medabots AX» siempre se combate por equipos de dos-contra-dos.



Los gráficos destacan por su enorme colorido, pero resultan algo simples.

Natsume nos presenta un **arcade de lucha de lo más original:** peleas de "roboces" a lo «Super Smash Bros» (es decir, con cuatro personajes en pantalla) en los que la **estrategia juega un papel** importante. ¿Y cómo se come eso? Tranquilos, que os lo explicamos.

Para empezar, los combates entre Medabots son siempre de dos-contra-dos: nosotros manejamos al luchador principal mientras que la CPU se encarga de controlar a nuestro compañero y a los dos adversarios. Este esquema se mantiene incluso en los duelos a dobles (un jugador por equipo) ya que, inexplicablemente, el cartucho no incluye opción para cuatro participantes, lo que le hubiera venido de perilla. La gracia de estas batallitas la encontramos en que antes de saltar a la arena podemos **elegir las partes de cada Medabot** (brazos, piernas, armas...) que creamos más oportunas (vamos, como si fuese un muñeco de Lego), lo que le da un toque estratégico a los combates. Conforme vayamos ganando peleas nos iremos haciendo con **nuevas piezas** y podremos convertir a nuestra criatura metálica en todo un Terminator.

Originales pero limitados

Por desgracia, este original planteamiento pierde parte de su atractivo justo cuando comienzan las peleas entre los robots. El problema es que resultan demasiado simples y repetitivas porque está muy limitado el número de movimientos y golpes que podemos realizar: todo se reduce a saltar, hacer un par de ataques diferentes (más el especial) y... poquito más. Una verdadera lástima, porque de haberse pulido un poco más este aspecto, quizá ahora estaríamos hablando de uno de los juegos de lucha más frescos y recomendables de Advance. Y es que el resto de apartados (incluyendo el más que notable acabado gráfico y el responsable control sobre los personajes) alcanzan un nivel más que aceptable. En fin, que el planteamiento que propone este arcade de lucha es bueno y original pero, en la práctica, por desgracia, no ha sido bien rematado.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NATSUME
- Desarrollador: NATSUME
- Tipo de juego: LUCHA/ESTR.
- Idioma: CASTELLANO
- Jugadores: 1-2
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: MÁS DE 100 PIEZAS
- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 82
Nítidos y muy coloridos aunque demasiado simples.

SONIDO 79
Los efectos son cristalinos, pero se quedan algo cortos.

JUGABILIDAD 77
Mola diseñar nuestros robots, pero las peleas son limitadas.

DURACIÓN 84
La dificultad está bien ajustada: no es un juego fácil.

TOTAL 80


La idea del juego es **atractiva y original...**


... pero **no está** del todo **bien rematada.**

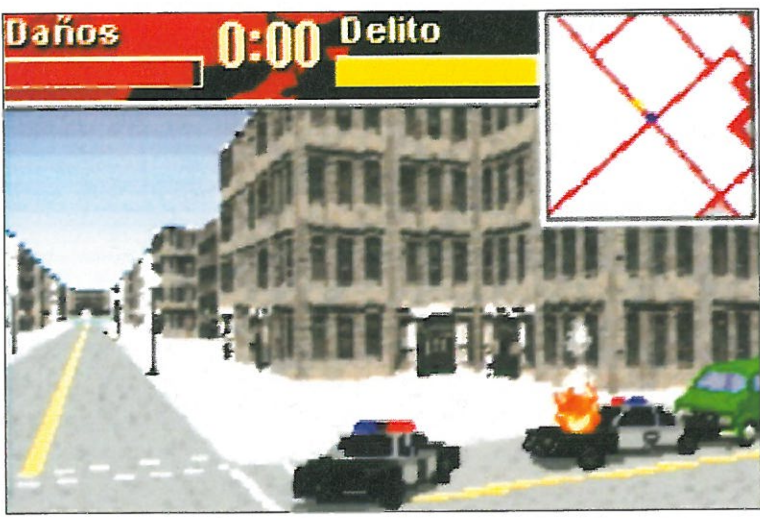
VALORACIÓN

«Medabots AX» combina la estrategia y la lucha con un resultado algo descompensado: bien el primer aspecto pero sólo regular el tema de las peleas.

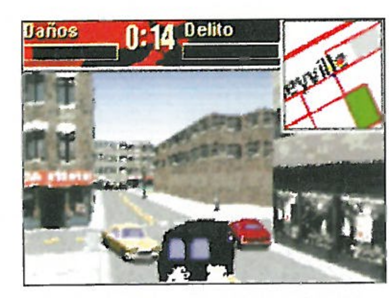
Un policía (y su coche) en apuros

DRIVER 2

Ya podéis emular a Torrente y "apatrullar" no una, sino dos grandes ciudades, Chicago y Río de Janeiro. ¡Qué peligro!



Si no andamos con cuidado y cometemos alguna que otra barbaridad, seremos perseguidos por la "pasma", aunque también podremos deshacernos de ellos, claro.

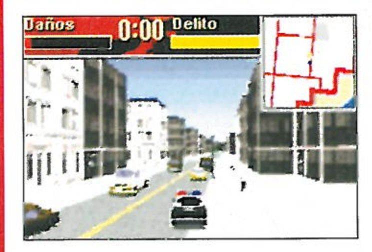


Los accidentes y trompazos están a la orden del día, y lo notaréis en los coches.



Los atajos nos vienen de maravilla para cuando andemos mal de tiempo.

ATENCIÓN: POLICÍA BUSCA COCHE





Siempre que queramos podemos bajarnos de nuestro coche y subirnos a otro que esté estacionado por ahí, ya sea una furgoneta o un coche de la "poli".



Pantallas estáticas de calidad sirven para ir desmenuzando la trama del juego.

La secuela de uno de los juegos más "moviditos" y llamativos que disfrutamos en GB Color, «Driver», ha dado el salto a la 32 bits de Nintendo. A pesar de la evolución de plataforma, el desarrollo del juego sigue siendo prácticamente idéntico al de la primera parte: **en la piel de un policía** debemos **cumplir una serie de peligrosas misiones** (perseguir a delincuentes, llevar a testigos a un determinado punto del mapeado, etc), conduciendo **diferentes vehículos** (que por cierto, se controlan perfectamente). Este detalle le da gracia al título, pues no es fácil encontrar juegos que sepan mezclar sabiamente tres géneros tan variopintos como son **velocidad, conducción y acción.**

Acción en 3D

«Driver 2» nos propone **tres modos de juego diferentes** (más uno para multijugador). A saber: "Encubierto" viene a ser el modo principal, y en él debemos ir superando las misiones que nos encomienden; en "Dar un paseo" podremos recorrer libremente las dos ciudades en las que se desarrolla la acción; y por último, "Juegos de conducción" es una especie de modo tutorial con detalles bastante divertidos.

El cambio más importante que se ha producido en «Driver 2» es su **paso a las 3D.** La perspectiva cenital del original ha dado paso a una vista que permite **seguir la acción desde detrás del coche,** lo que nos hace llegar con más detalle todo lo que sucede en pantalla. Se han creado **escenarios enormes y dinámicos,** aunque hay que decir que también hemos detectado bastantes fallitos gráficos. Pero bueno, el hecho de que todo aparezca demasiado pixelado tampoco perjudica la jugabilidad, de modo que si pasáis por alto este detalle, «Driver 2» os proporcionará **acción y diversión.**

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: INFOGRAMES
- Desarrollador: SENNARI
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: CASTELLANO
- Jugadores: 1-2
- Edad: MAYORES DE 13 AÑOS
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 2 CIUDADES DIFERENTES
- Precio: 49,99 €
- A la venta: OCTUBRE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 77
Las ciudades son enormes pero todo aparece muy pixelado.

SONIDO 81
La música se hace repetitiva, pero los efectos no están mal.

JUGABILIDAD 82
Las misiones son variadas y el control de los coches, notable .

DURACIÓN 84
La dificultad es bastante elevada y el multijugador es bueno.

TOTAL 

 La **continua acción** y la variedad de misiones.

 El **apartado gráfico** no alcanza el nivel esperado.

VALORACIÓN

«Driver 2» ofrece un desarrollo cargado de acción y un control responsable como sus mejores cualidades. Su única pega es el apartado gráfico, algo pobre.

Boxeo desde otra perspectiva

PUNCH KING

Dar soplamocos suele ser divertido siempre que uno esté preparado a recibir y... que el juego te deje pegar, claro.



Durante los primeros compases del juego, hasta que le pillemos el tranquillo, "besaremos" la lona en más de una ocasión.



El diseño y animaciones de los luchadores son lo mejor del juego, y el efecto de transparencia permite seguir la acción.



Podremos realizar combos tan potentes como éste, con el que nuestro contrincante nos va a dejar groguis.



Los caretos que muestran los contrincantes en algunos golpes dan un agradecido toque de humor al cartucho.

Punch King» nos invita a conseguir el campeonato del mundo de boxeo desde un punto de vista diferente. Veréis, para enfrentarnos a los **12 púgiles** que nos esperan, nos situamos al fondo de la pantalla, tras un **bonito efecto de transparencia** "inspirado" en la puesta en escena del mítico **«Punch Out»** de Nintendo. Ya que hablamos de este juego, en realidad se nota que el equipo de desarrollo lo ha tomado como base, pero también se nota que se han quedado cortos. Aunque este «Punch King» deja ver **buenas animaciones** y el diseño de los personajes es divertido y bastante variado, en realidad el conjunto se ve perjudicado por una jugabilidad algo desequilibrada y un nivel de dificultad que no se lo pone fácil a los más novatos. La **mecánica de juego es muy simple:** golpear, esquivar, lanzar los puños, formar combos, pero no se ha llevado a la práctica con la misma eficacia...¿Por qué?

Bonito pero irregular

Pues porque a la hora de golpear, o esperas a que se llene la barra de combos, o el contrincante te responderá todos los golpes que le propines. Es posible que una vez que le cojamos el tranquillo, «Punch King» resulte divertido, pero también debéis tener en cuenta que la dificultad se mantiene casi inalterable durante todo el juego, por lo que puede que al final acabéis pasando por él sin pena ni gloria. Y no hay multijugador que valga, así que tampoco durará demasiado.

¿QUIÉN ES EL BIGOTES?

NO TE DEJES ENGAÑAR POR SU BUEN ASPECTO. Este es el primer rival de nuestro boxeador. Como el resto, destaca por su original diseño, tanto en la presentación como en combate, con muecas dignas de mención.



Cada boxeador luce un estilo y una apariencia diferentes.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **ACCLAIM**
- Desarrollador: **FULL FAT**
- Tipo de juego: **BOXEO**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **12 BOXEADORES**

- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

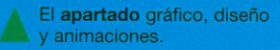
GRÁFICOS 70
Perspectiva y efectos de golpes, bien. Faltan cuadros de animación.

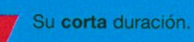
SONIDO 75
Cada boxeador tiene su propia melodía. Voces entusiastas.

JUGABILIDAD 60
El medidor de energía le resta dinamismo al juego.

DURACIÓN 50
A pesar de sus 13 luchadores y 12 rings, un juego demasiado corto.

TOTAL 60


El **apartado** gráfico, diseño y animaciones.


Su **corta** duración.

VALORACIÓN

No es un mal juego de boxeo, pero le hemos encontrado más puntos negativos (sobre todo la jugabilidad) que positivos. Vamos, que no nos ha llenado.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: ACCLAIM
- Desarrollador: Z-AXIS
- Tipo de juego: SKATE
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: MAYORES DE 16 AÑOS

- Tarjeta de memoria: 57 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-2

- Fases: 7 ESCENARIOS
- Extras: PROGRESSIVE SCAN
- Modos: 2 + MULTIJUGADOR

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Si vas a patinar, que sea a lo bestia

AGGRESSIVE INLINE

¿Que todavía tienes las dos tibias intactas? Pues nada, nada, prueba a ponerte estos patines, a ver si así...

Corren tiempos en los que parece estar de moda romperse los huesos "cabriolando". Ya sea sobre una tabla con ruedas, una tabla sin ruedas, o unas ruedas sin tabla, como es el caso. A pesar del entusiasmo que acaban de mostrar los fans del monociclo, comentamos un juego de **patines con ruedas en línea.** Oye, de resbalones...

Está el mundo lleno

Lo que más llama la atención al comienzo es el **realismo de sus escenarios.** En el primero de ellos encontramos un **denso tráfico** que transita por una ancha avenida, con paseantes, árboles cada pocos metros, comercios... en fin, todo aquello que podríamos encontrar en una calle concurrida de cualquier gran ciudad. Y algunas barandillas y rampas de más, todo hay que decirlo. Pero es lo normal. Este "exceso" de elementos se da en los **siete escenarios** porque si no, nuestro habilidoso patinador no podría dejarnos alucinados con sus **suaves y numerosos trucos.** Hasta aquí, lo normal. Pero "Inline" tiene varias peculiaridades, como que se van abriendo nuevas zonas del escenario a medida que cumplimos objetivos, o que los patinadores suben sus niveles de grind o salto mientras los practican, en pleno juego. Todo ello resulta en un DVD **adictivo, largo y... distinto a "Tony".**

¡MÁS COMBOS!

La estela de los "Tony Hawk", por acertada, es imitada en este título. Para realizar esos largos combos que veis a la derecha contamos con grinds, aéreos, skitch, manuals, cellslide (como el revert de TH) y dos habilidades totalmente nuevas: Vault, un salto mortal hacia delante; y Pole grab, agarrarse a un poste y voltearse.






El mini-DVD cuenta con siete enormes escenarios que irán abriéndose poco a poco. En el museo, cada sala nos mostrará temáticas exclusivas, como ésta de dinosaurios.



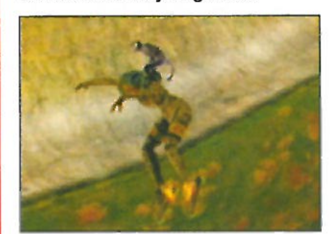
Entre los nuevos trucos está el Vault, para saltar obstáculos y ganar puntos.

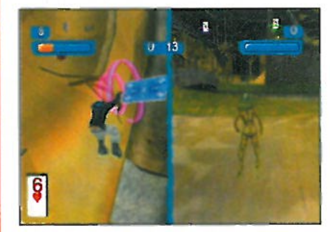


La sangrante realidad se hace notar también al darse una buena "galleta".

UN PAR DE PATINES

Los modos multi son sólo para dos jugadores a pantalla partida, pero se incluyen cinco variantes, dos de ellas muy originales.


Animal Rescue es coger un mono y retenerlo hasta acabar el tiempo.


Twenty One. Jugar al blackjack, pero cogiendo tú las cartas.


Cuando nuestro patinador haga una buena ristra seguida de trucos, estará "onfire". Incluso se le incendiarán los patines para reflejar tal estado.

LIBERTAD El entorno de este «Aggressive Inline» te dejará hacer prácticamente todo lo que imagines. Puedes interactuar con cualquier objeto que veas en pantalla. Patinarás durante horas por sus cuidados escenarios hasta conseguir los numerosos objetivos.



Uno de los atractivos extra del juego son los personajes femeninos. Inventados, pero con unos movimientos de... ¡BUF!



Contamos con doce patinadores (diez de ellos reales) a elegir, pero habrá también personajes ocultos. ¡Ocúltate, condenado!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 91
▲ Sensación de realismo tanto de decorados como en los movimientos de personajes.
▼ Pocos polígonos para los patinadores.

SONIDO 90
▲ Grupos como "P.O.D.", "Black Sheep", o "Saliva" aderezan tu patinaje. Efectos variados.
▼ Voces, cómo no, en inglés.

JUGABILIDAD 92
▲ Sin problema en el control. Incita a jugar durante horas con la aparición de nuevas zonas a cada rato.
▼ Algunos objetivos echan para atrás, dada su dificultad.

DURACIÓN 95
▲ Doce patinadores, siete escenarios con 60 objetivos cada uno, modo 2 jugadores y editor de escenarios.
▼ Los modos para 2 jugadores son muy superficiales.

TOTAL 93

▲ Es una filosofía skate nueva. **Fresco, libre y muy largo.**

▼ La **edad recomendada** no deja jugarlo a todos.

VALORACIÓN



MIENTRAS EL PATINADOR AGUANTE

La osadía de Acclaim ha dado un espectacular resultado. No sólo mira a "TH" frente a frente, sino que lo supera en aspectos como lo dinámico que resulta subir de nivel a tu skater en plena carrera. También los escenarios adoptan un aire de superioridad, debido a sus innumerables objetos y, mejor aún, detalles realistas. Igual pero diferente. Otra escuela.

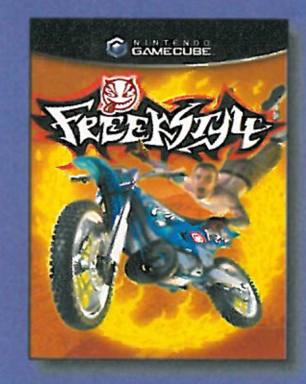
EL RANKING

1. Tony Hawk 3
2. Aggressive Inline
3. SSX Tricky

Sin duda, es un juego que destaca por méritos propios. Recoge lo mejor del género y lo rehace a su manera. Pero le falta un empujón en jugabilidad, comparado con "Toño".

FICHA TÉCNICA





- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: EA BIG
- Tipo de juego: VELOCIDAD
- Idioma: INGLÉS
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- Tarjeta de memoria: 8 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-2

- Fases: 9 CIRCUITOS
- Extras: MOTOS, TRAJES...
- Modos: 3

- Precio: 64,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Estas motos no corren, vuelan

FREEKSTYLE

Si te gustan la velocidad, los motores potentes y los saltos imposibles, este es el DVD de tus sueños.

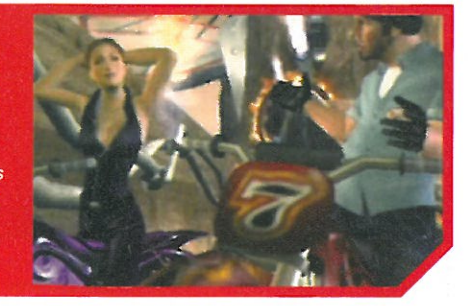
Actualmente, el género de la velocidad en GameCube está algo flojete. Excepto un taxi locuelo, el extreme ge y cuatro fases de un tal Jaime Bono, la cosa no ha alcanzado la suma diversión. Y EA toma nota. Por otra parte, los juegos alocadillos de hacer piruetas con peligro de romperse un hueso también son bastante escasos. El admirado "Toño", «Aggressive Inline» y «SSX Tricky», son los pilares de este género en Cube. Y EA toma nota. Y leyendo las notas, ¿qué es lo que hace falta en GameCube? ¡Pues un juego de velocidad que incluya el **espíritu rompecrismas de los deportes extremooos!** ¡Y justamente eso es FreekstyyYAAARGH!

Pero, ¿estás loco?

Pues mejor, porque si no, no vas a triunfar en esto. Aparte del **freestyle y 2 jugadores,** el juego cuenta con un modo "historia" en el que las carreras son un tanto peculiares. Llegar en buena posición es lo más importante pero, **si no haces trucos** (piruetas, tricks, monerías), puedes dar por seguro que **no llegarás el primero.** Debes aprovechar todos los saltos que brinde el circuito (que no son pocos) para soltar el manillar, dar una voltereta, o el que desees entre los **más de 100 tricks disponibles,** para que suba tu reserva de "turbo". Así, a más tricks, más velocidad. Y si eres listo y además encuentras atajos (y los hay que acortan lo suyo), más fácil lo tendrás. Bueno, más fácil o menos difícil, depende. Porque el juego te permitirá zascandilear sólo en las dos primeras carreras. Para el resto tendrás que saberte el circuito al dedillo. Menos mal que tal esfuerzo se verá recompensado con nuevos circuitos y pilotos. A pesar de su **intratable dificultad,** es un título **muy bien acabado y que te llenará las venas de adrenalina.**

¿QUE NO TE GANO?

Para ampliar el plantel de corredores (todos son personas reales, aunque os parezca difícil) deberemos encontrarnos con ellos. Si antes de comenzar una carrera en modo "historia" vemos cómo nuestro piloto protagoniza un rifirrafe con otro, es que podemos ganarlo... Si ganamos la carrera, valga la redundancia.

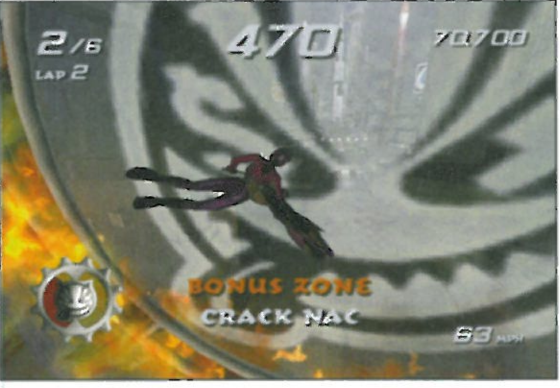




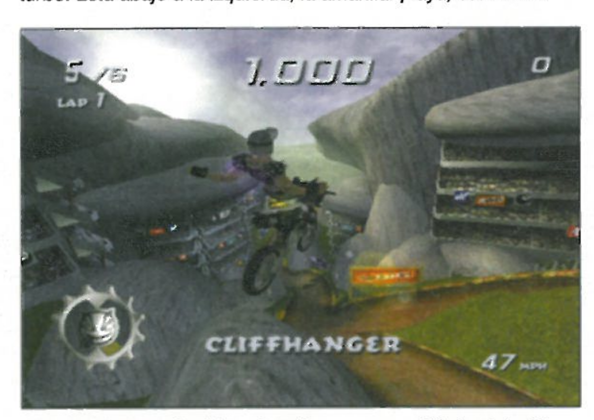
Cada uno de los nueve circuitos creará un esquema mental dentro de vuestro cerebro. Si no es así, difícil será que ganéis.



La lucha por los primeros puestos se dirimirá según tu barra de turbo. Está abajo a la izquierda, la amarilla. ¡Vaya, está vacía!



Si somos capaces de pasar por el centro de estos aros en pleno salto, se multiplicará la puntuación. ¡Espectáculo total!



A veces dar un salto bien alto y largo nos servirá de atajo. Y qué mejor oportunidad para subir la barra de turbo.

EL BUEN FREESTYLE

Además de los nueve circuitos, el DVD cuenta con tres salones de freestyle puro. Están formados por rampas, cilindros y montones de objetos que nos ayudan a volar.



También hay aros de fuego. Si los atraviesas, más puntos al "coleto".



En las repeticiones podrás observar tus tricks en plenitud.



También podemos "freekoutear", con su efecto difuminador.





¿Y la barrita roja? Pues la roja, a la izquierda del careto molón, es la que marca el nivel de Freekout. Sólo cuando esté a tope podremos realizar un trick especial como éste.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS



▲ Buenas texturas y diseño de pilotos. Excepcional velocidad.

▼ Los freekouts son tan difusos que chocas con nada.

SONIDO



▲ La música es de grupos cañeros, y los efectos de motores dan un ambientazo...

▼ Lo malo es que si nos hablan, lo hacen en inglés; y "cerrau".

JUGABILIDAD



▲ Se aprende a controlar en poco tiempo. Invita a jugar sólo con verlo en acción.

▼ Duro de pelar. Una cosa es jugar y otra ganar carreras.

DURACIÓN



▲ Nueve circuitos, tres salones, ocho pilotos, y muchos extras en forma de nuevos trajes y motocicletas ocultos.

▼ No hay niveles de dificultad y el modo para dos jugadores no es muy completo.

TOTAL 90

▲ **Engancha** y tiene un gran **atractivo visual y sonoro.**

▼ Curiosamente, la **dificultad** le quita gracia al asunto.

VALORACIÓN



DE TU MOTO AL CIELO Y DE AHÍ AL SUELO

Al comenzar a jugar uno entiende que GC nos va a dar decenas de buenos títulos de velocidad. Y según juegues, irás fijándote en detalles que te harán amar cada vez más el estilo de competición de «Freekstyle». Pero la dificultad puede tornarse obsesión y truncar tu camino hacia el cénit del gozo. Baste decir que hemos soñado con uno de los circuitos, aquí.

EL RANKING

1. SSX Tricky
2. Freekstyle

Son dos deportes diferentes, de acuerdo, pero parecidísimos en cuanto a mecánica de juego. Por eso, y porque la idea original partió de «SSX», lo ponemos a él primero. A no ser que prefieras motos a tablas, obviamente.

Piruetas en la nieve

SSX TRICKY

Blanca nieve, personajillos curiosos, enormes saltos y muchos tricks, es lo que traemos para hoy. ¿Os hace?

ESPECTÁCULO DOBLE

LA COMPETICIÓN A VUESTRA MEDIDA. Tanto para pelear por el primer puesto en la meta como para dejar a tu colega con la mandíbula en las rodillas (por el trick que acabas de clavar), el modo de dos jugadores es ideal. Además puedes pegar manotazos a tu contrincante (virtuales o al mando del contrario, a elección).



Cuando la cosa se pone apretadilla, lo mejor es golpear.



Mientras unos hacen tricks de kilo, otros ni encuentran el camino.



A eso nos referíamos con lo del turbo: ¿veis esa exhalación que pasa por allí detrás? Es nuestra rival, que lleva el turbo metido y pega unos saltos de agárrate y no tal...



Los efectos de luz y similares son una constante en los escenarios de SSX.



Muy bonitos, grandes y detallados, por cierto, los escenarios. Pedazo trick, oiga.

Bajar a ciento y pico por hora por la ladera de una montaña suele asociarse a hospitales, escayolas y mucho reposo, pero si llevas debajo una tabla y eres tan osado como los chavales de «SSX Tricky», termina haciéndose hasta divertido. Los deportes extremos están de moda, y el snowboard que podemos poner en práctica con este nuevo título merece realmente la calificación de "extremo". Veréis, consiste en deslizarse por la pista cogiendo **velocidad, enfilar una rampa, saltar, y...**

Trick o torta

En eso se basa precisamente el sistema de juego, en los tricks que sepamos llevar a buen término. Nuestra calificación en las carreras donde compitamos dependerá casi directamente de las piruetas porque, si bien es verdad que en ocasiones lo que cuenta es llegar primero, la barra de turbo que aparece a nuestra derecha sólo se llenará haciendo tricks. Así, podemos ir tranquilamente por cualquiera de las **diez pistas** sin pegar un mísero salto, observando los bonitos y detallados escenarios del juego, escuchando la música y eso, cuando vemos pasar a nuestros adversarios como cohetes... Si te lo acabo de decir, **haz piruetas, y usa el turbo,** hombre. Además, los tricks más espectaculares sólo se pueden ver si llenas la barra de turbo; eso sí que son burradas. Pero si te ha sentado mal eso de que te pasasen todos, alcánzalos y **pégales un par de empujones,** porque en SSX el juego sucio también vale. De hecho, cada uno de los **10 personajes** tiene un rival que te intentará tumbar en cuanto te vea. Claro que si prefieres los rivales humanos, tienes el modo de dos jugadores, en el que competís por orden de llegada, tricks,....

Con esta opción a dobles y un interesante modo tutorial se completa un juego que hubiese llegado más alto si no nos hubiera exigido tres manos para hacer algunos tricks. En serio, es realmente complicado girar en un salto. Pero una vez que le cojamos el tranquillo, tendremos un **largo e interesante título** que gustará a los jugones acostumbrados a hacer piruetas. A ti, por ejemplo.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **EA CANADÁ**
- Tipo de juego: **SNOWBOARD**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1-2**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Tarjeta de memoria: **5 BLOQUES**
- Modos: **5 + MULTIJUGADOR**
- Corredores: **DIEZ**
- Precio: **64,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92
Escenarios sublimes en algunos puntos y detallados corredores.

SONIDO 90
La música ni desentona ni desconcentra. Constantes voces.

JUGABILIDAD 86
Una buena dirección en tierra compensa el fallito en los tricks.

DURACIÓN 92
Muchas competiciones, muchos secretos, mucho juego...

TOTAL 90


Bonito y espectacular. Termina enganchando.


El control en las piruetas.

VALORACIÓN

Un título que, superando las trabas en el control, engancha al jugador por la cantidad de extras y secretos y, cómo no, por el mero placer de hacer tricks.



CONCURSO
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA¡
¡Envía un SMS desde tu móvil y gana uno de los premios que sorteamos!
¡APÚNTATE A LA MODA FREEKSTYLE!
Participa y llévate tu premio
FREEKSTYLE™
SORTEAMOS
20 juegos para GameCube
20 camisetas originales
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra: nt119freek
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".
BASES DEL CONCURSO
1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de Octubre de 2002.
EA SPORTS BIG

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS

▸NINTENDO ▸Estrategia
▸45,00 € ▸1-4 J
¿Estrategia? Dale una oportunidad. Tiene un completo tutorial, está en castellano y es de lo más divertido.
Puntuación 90

ASTÉRIX Y OBÉLIX

▸INFOGRAMES ▸Arcade
▸54,99 € ▸1-2 J
Un "dos en uno" con plataformas y beat'em up, y el inconfundible sello Bit Managers respaldando.
Puntuación 84

ATLANTIS

▸THQ ▸Plataformas
▸60,04 € ▸1 J
En busca de la Atlántida, la peli de Disney deja un cartucho aparente pero irregular en su desarrollo.
Puntuación 80

Mucha variedad entre las novedades: GoGo Beckham, Turok, Medabots, Driver 2.

BATMAN VENGEANCE

▸UBI SOFT ▸Acción
▸54,06 € ▸1 J
Plataformas, puzzle, resolución de laberintos, con la magia de Batman y su compañero Robin.
Puntuación 80

BRITNEY'S DANCE BEAT

▸THQ ▸Música
▸49,95 € ▸1 J
Os deleitaréis con los movimientos de esta muchacha, muy reales. Pero le faltan más canciones.
Puntuación 74

BROKEN SWORD

▸UBI SOFT-BAM! ▸Aventura Gráfica
▸49,05 € ▸1 J
Una aventura gráfica con buen ritmo y argumento, tensión, buen humor... ¡utilizarás la cabeza!
Puntuación 88

CASTLEVANIA

▸KONAMI ▸Aventura
▸49,99 € ▸1 J
Espectacular gráficamente, su toque de ROL te entusiasmará. Y por la duración, ni te preocupes.
Puntuación 95

CHU-CHU ROCKET!

▸SEGA ▸Puzzle-inteligencia
▸54,99 € ▸1-4 J
Una idea original con un frenético multijugador, más de 2.500 niveles y editor de mapas. Irresistible.
Puntuación 92

COLUMNS CROWN

▸SEGA ▸Habilidad
▸54,99 € ▸1-4 J
Una de las de las "variaciones" de Tetris más divertidas que se han hecho. ¡¡Y con 2.500 niveles!!
Puntuación 83

CRASH BANDICOOT XS
▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Plataformas
▸53,99 € ▸1 J

Más de 20 niveles de locura y peligros con un apartado técnico para caerse de espaldas, o de morros, como hace Crash en uno de sus geniales movimientos. Vicarious V. echa el resto en unas plataformas clásicas donde los saltos van a peor, los enemigos a mejor, y el desquiciado jugador debe mantener la frialdad pase lo que pase.
Puntuación 92

CT SPECIAL FORCES

▸LSP ▸Acción-plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J
Acción de la buena y un desarrollo tan simple como adictivo, son los puntos fuerte de este título.
Puntuación 89

DAVE MIRRA BMX 2

▸ACCLAIM ▸BMX
▸59,95 € ▸1-4 J
Incluye doce "bicicletistas" con los que grindar por 6 escenarios realistas y bien detallados.
Puntuación 92

DOOM

▸ACTIVISION ▸Shoot'em up
▸64,04 € ▸1-4 J
Estamos ante un shooter 3D tenso, lleno de laberintos con monstruos, sobre un motor rápido y suave.
Puntuación 92

DRIVER 2 — NUEVO

▸ATARI ▸Acción
▸49,99 € ▸1-2 J
En la piel de un poli cumpliremos una serie de misiones en nuestro coche 3D. De hecho todo es en 3D.
Puntuación 83

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. GOLDEN SUN
2. SUPER MARIO ADVANCE 2
3. SONIC ADVANCE
4. CT: SPECIAL FORCES
5. V-RALLY 3
6. WARIO LAND 4
7. MARIO KART SUPER CIRCUIT
8. ADVANCE WARS
9. SUPER STREET FIGHTER II T.R.
10. LILO & STITCH

DROOPY TENNIS

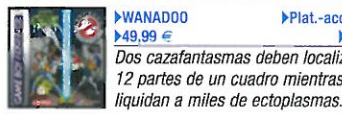
▸LSP ▸Tenis
▸39,95 € ▸1-4 J
Bit Managers pone la calidad en un tenis jugable y divertido. Pero, ¿tú has oído hablar de Droopy?
Puntuación 83

ECKS VS SEVER

▸UBI SOFT ▸Shoot'em up
▸54,99 € ▸1-4 J
¿Un argumento trepidante en un shooter subjetivo? Pues sí, y un magnífico shooter, ya de paso.
Puntuación 91

EL PLANETA DE LOS SIMIOS

▸UBI SOFT ▸Plataformas
▸54,06 € ▸1-4 J
Guía al astronauta por 10 niveles en busca de civilización. Trampas, enemigos y un toque aventurero.
Puntuación 86

EXTREME GHOSTBUSTERS

▸WANADOO ▸Plat.-acción
▸49,99 € ▸1 J
Dos cazafantasmas deben localizar 12 partes de un cuadro mientras liquidan a miles de ectoplasmas.
Puntuación 86

FILA DECATHLON

▸THQ ▸Atletismo
▸54,99 € ▸1-2 J
Diez pruebas atléticas para que demuestres agilidad y rapidez... eso sí, en el aporreo de botones.
Puntuación 76

FINAL FIGHT ONE

▸CAPCOM ▸Beat'em Up
▸54,99 € ▸1-2 J
Disfruta con las tandas de "yoyas", los golpes espectaculares y la rapidez y contundencia de juego.
Puntuación 89

FROGGER'S ADVENTURES

▸KONAMI ▸Aventura-habilidad
▸53,99 € ▸1 J
La rana del Frogger de toda la vida protagoniza una aventura de saltos. Cinco mundos (15 fases) diferentes.
Puntuación 81

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸45,05 € ▸1-4 J
No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.
Puntuación 93

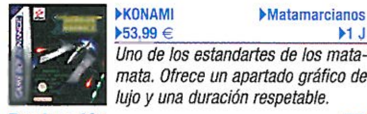
GO GO BECKHAM! — NUEVO

▸RAGE ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1 J
Atractiva mezcla de plataformas, RPG y juego de fútbol, con la estrella del soccer como protagonista.
Puntuación 89

GOLDEN SUN

▸NINTENDO ▸RPG
▸45,05 € ▸1-2 J

En un continente enorme, dos muchachos están a punto de vivir una aventura fantástica. Esta entrada de película da pie a un fenomenal RPG que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito. Redondea el título su aspecto técnico, ¡¡y que está en castellano!!.
Puntuación 95

GRADIUS ADVANCE

▸KONAMI ▸Matamarcianos
▸53,99 € ▸1 J
Uno de los estandartes de los matamata. Ofrece un apartado gráfico de lujo y una duración respetable.
Puntuación 87

GREMLINS: STRIPE VS GIZMO

▸WANADOO ▸Plataformas
▸49,99 € ▸1-2 J
Elige entre Gizmo, el mogwai, y Stripe, el Gremlin, para recorrer seis animados niveles plataformeros.
Puntuación 83

GT ADVANCE 2

▸THQ ▸Carreras
▸53,05 € ▸1-2 J
Saltamos de los circuitos urbanos a los rallies, con buen nivel gráfico y mejor sensación de velocidad.
Puntuación 88

LA NOVEDAD DEL MES
TUROK EVOLUTION
▷ACCLAIM ▷Acción
▷53,95 € ▷1-2 J
Un buen argumento y un control exquisito dan vida a la primera incursión de Turok en GBA. Esta vez pelearemos contra los dinosoids ayudados por Djunn, un nuevo personaje, en escenarios bien trabajados. Pero unos y otros nos pondrán las cosas muy difíciles.
Puntuación: 87

HARRY POTTER

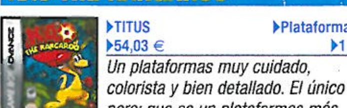
▸ELECTRONIC ARTS ▸Aventura
▸54,03 € ▸1 J
Esta versión no ha quedado al nivel de la de GBC, pero nos deja saborear el ambiente Hogwarts.
Puntuación 80

ISS ADVANCE

▸KONAMI ▸Fútbol
▸54,03 € ▸1 J
Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.
Puntuación 92

JACKIE CHAN ADVENTURES

▸ACTIVISION ▸Beat'em Up
▸60,04 € ▸1 J
Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y gran gama de golpes.
Puntuación 88

KAO THE KANGAROO

▸TITUS ▸Plataformas
▸54,03 € ▸1 J
Un plataformas muy cuidado, colorista y bien detallado. El único pero: que es un plataformas más.
Puntuación 86

KLONOA

▸NAMCO ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1 J
Un plataformas con saltos y puzzles, que merece la pena probar. Está garantizada la diversión.
Puntuación 88

KURUKURU KURURIN



▸NINTENDO ▸Puzzle-habilidad
▸45,05 € ▸1-4 J

Guía el "stick" de KuruKuru por pasillos estrechos y angulosos. ¡¡Y no roces las paredes!!

Puntuación 88

LA ABEJA MAYA

▸ACCLAIM ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1 J

Estupendo plataformas infantil que recrea las aventuras de Maya y los personajes de la serie de dibujos.

Puntuación 85

LADY SIA



▸TDK ▸Acción-plataformas
▸53,99€ ▸1 J

Combina saltos, escaladas, carreras y espadazos con una puesta en pantalla soberbia.

Puntuación 87

LILO & STITCH



▸DISNEY-UBI SOFT ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J

Humor, marcha, una jugabilidad envidiable, variedad... pero se queda algo corto de duración.

Puntuación 86

LUCKY LUKE WANTED



▸INFOGRAMES ▸Aventura
▸54,99€ ▸1-2 J

El vaquero protagoniza una aventura divertida y variada, con una genial ambientación, muy "vaquera".

Puntuación 89

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸45,05 € ▸1-4 J

Es el líder indiscutible en juegos de velocidad. Sus notas son brillantes. Pero lo más destacado del juego es su magnífico equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye transparencias, zooms y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con una nivelada dificultad y un glorioso modo multijugador.

Puntuación 96

MEDABOTS AX

NUEVO



▸NATSUME ▸Lucha-estrategia
▸49,95 € ▸1-2 J

Peleas de robots al estilo «Smash Bros», con cuatro personajes en pantalla y mucha estrategia.

Puntuación 80

MEGAMAN BATTLE NETWORK

▸CAPCOM ▸RPG
▸54,06 € ▸1 J

Una mezcla de investigación (en el mundo real) y combate (con Megaman, en el mundo virtual).

Puntuación 87

MONSTRUOS S.A.

▸ACTIVISION ▸Plataformas
▸60,04 € ▸1 J

La licencia de la película nos regala una aventura muy buena a nivel gráfico, pero algo corta de juego.

Puntuación 77

PATO DONALD ADVANCE



▸UBI SOFT ▸Aventura-plat.
▸49,99€ ▸1 J

Divertido plataformas de perspectiva lateral destinado a los peques de la casa. Con Donald de prota, claro.

Puntuación 78

PHALANX

▸KEMCO ▸Shoot'em Up
▸60,04 € ▸1 J

Un buen matamarcianos. Con enemigos variados, jefes poderosos, rápido, suave y detallado.

Puntuación 81

PREHISTORIK MAN



▸TITUS ▸Plataformas
▸53,99 € ▸1 J

Un plataformas que rezuma simpatía y detalles agradables. Nivel técnico más que correcto.

Puntuación 89

RAYMAN ADVANCE



▸UBI SOFT ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J

Su nuevo precio lo convierte en objeto máximo de deseo. ¡¡10 euros menos, amigos del arcade!!

Puntuación 92

READY TO RUMBLE 2



▸MIDWAY ▸Boxeo
▸54,03 € ▸1 J

El boxeo de Midway ha quedado muy bien de gráficos y de sonido, pero falla en la jugabilidad.

Puntuación 80

PENNY RACERS



▸THQ ▸Carreras
▸54,95 € ▸1-4 J

Si te atreves con estos modelos "deformed", garantizamos carreras de lujo: rápidas y divertidas.

Puntuación 86

ROLAND GARROS 2002



▸WANADOO ▸Tenis
▸49,95 € ▸1-4 J

Un simulador de tenis que se toma en serio los partidos. Jugadores reales, chicos y chicas, dan la talla.

Puntuación 89

SONIC ADVANCE

▸SEGA ▸Plataformas
▸54,95 € ▸1-4 J



Sonic se enfrenta a 12 vertiginosos niveles donde los loopings, rampas, rebotadores, enemigos y anillos, abundan. Y, aunque el erizo es muy hábil, Tails, Knuckles y Amy también tienen las suyas. Volando, trepando, recorrerán el mismo mundo de distinta forma. Con un multijugador muy cuidado y conexión a GameCube.

Puntuación 94

SPIDERMAN: MISTERIO'S MENACE



▸ACTIVISION ▸Beat'em up
▸60,04 € ▸1 J

El hombre araña se luce en este atractivo beat'em up, donde pone en práctica sus mejores golpes.

Puntuación 90

SPIDER-MAN



▸ACTIVISION ▸Aventura/puzzle
▸52,95 € ▸1 J

Destacamos los movimientos de Spidey, el de detalle alcanzado en los escenarios y las fases en 3D.

Puntuación 80

SPIRIT



▸THQ ▸Aventura
▸49,95 € ▸1 J

Habla, susurra, alimenta a los caballos y serás el rey de este juego de tan original planteamiento.

Puntuación 74

SPYRO: SEASON OF ICE

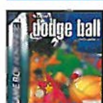


▸VIVENDI U. ▸Aventura-acción
▸54,06 € ▸1 J

Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego.

Puntuación 88

SUPER DODGE BALL ADVANCE




▸UBI SOFT ▸Deportivo
▸54,06 € ▸1-2 J

Juega al balón-prisionero con gráficos simpaticotes, control guay y opciones y torneos para flipar.

Puntuación 86

SUPER MARIO ADVANCE

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸45,05 € ▸1-4 J



El juego es un "remake" de Super Mario Bros. 2 y Super Mario de NES, envuelto en los gráficos de la versión de SNES. Tiene plataformas por un tubo, protagonistas de lujo, 20 niveles enormes, y un multijugador increíble. Aunque la segunda parte ya esté disponible, os recomendamos que tengáis muy en cuenta ésta, para futuras adquisiciones.

Puntuación 94

STAR WARS: ATAQUE DE CLONES



▸THQ ▸Acción
▸49,95 €) ▸1 J

Por muy fascinado que estés por el mundo Star Wars, este juego no hace honor a la última película.

Puntuación 65

SUPER MARIO WORLD



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸45,00 € ▸1-2J



Empieza la reconquista del mostachos, con un juego que le va a coronar como rey de plataformas. 96 mundos para explorar corriendo, buceando, a saltos, montados sobre Yoshi e incluso volando. Y además podemos escoger entre Mario y Lugi para recorrer cada fase. Aparte, incluye «Mario Bros.», el arcade multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 96

SUPER STREET FIGHTER II



▸CAPCOM ▸Lucha
▸54,06 € ▸1-2 J

¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? Prueba superada

Puntuación 93

TEKKEN ADVANCE

▸NAMCO ▸Lucha
▸54,99 € ▸1-2 J

Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 89

THE SCORPION KING



▸VIVENDI U. ▸Beat'em Up
▸52,95 € ▸1 J

Un beat'em up clásico que nos sumergirá en las localizaciones de la película en que se basa.

Puntuación 79

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



▸ACTIVISION ▸Skate
▸53,95 € ▸1-4 J

Skaters enormes, se mueve con total suavidad, hay multijugador y editor de circuitos.

Puntuación 95

TOP GUN



▸TITUS ▸Combate aéreo
▸49,95 € ▸1 J

Pilota un F-14 desde perspectiva isométrica y diviértete lo que dé su limitado campo de visión.

Puntuación 65

TOTAL SOCCER 2002

▸UBI SOFT ▸Fútbol
▸49,99 € ▸1-2 J

La esencia del fútbol. Vista aérea, jugadores en plan monigote, desplazamientos rápidos de balón.

Puntuación 89

V-RALLY 3

▸INFOGRAMES ▸Carreras
▸54,95 € ▸1-2 J



Llega el juego de rallys definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser precisamente «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡¡vista subjetiva!!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Con él, nace una nueva generación de juegos de coches. Aleluya.

Puntuación 95

WARIO LAND 4



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸45,05 € ▸1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 92

NO TE LÍES CON EL EURO

Para ponértelo más claro, te ofrecemos los precios más utilizados en estas páginas, con su conversión a pesetas.

36,00 €	5.990 PTA	57,04 €	9.491 PTA
39,00 €	6.489 PTA	59,95 €	9.975 PTA
42,00 €	6.988 PTA	60,00 €	9.983 PTA
45,00 €	7.487 PTA	63,05 €	10.491 PTA
49,99 €	8.318 PTA	64,04 €	10.655 PTA
53,99 €	8.983 PTA	65,00 €	10.815 PTA
54,03 €	8.990 PTA	67,00 €	11.148 PTA
54,99 €	9.150 PTA	69,95 €	11.639 PTA

NUESTRA RECOMENDACIÓN ▸ **Si quieres "doctorarte" en juegos de rally, hazte con «V-Rally 3» y «Colin McRae 2.0». Sobresaliente alto.**

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

007 AGENT UNDER FIRE



▶EA GAMES ▶Acción 3D
▶64,95 € ▶1-4 J

Un shooter subjetivo con el agente 007 en el papel estelar. Si te gustó «Perfect Dark», con éste fliparás.

Puntuación 92

AGGRESSIVE INLINE



▶ACCLAIM ▶Skate
▶59,95 € ▶1-2 J

Ni mejor ni peor que Tony Hawk, sino de otra escuela, diferente, completo y muy, muy atractivo.

Puntuación 93

BATMAN VENGEANCE



▶UBI SOFT ▶Acción-aventura
▶59,95 € ▶1 J

Es fiel a la serie de animación, pero tanto a la hora de jugar como en la parte técnica no está bien rematado.

Puntuación 75

BLOODY ROAR



▶ACTIVISION ▶Lucha
▶59,95 € ▶1-2 J

Destacan su apabullante gama de golpes y la poderosa transformación de los personajes en malas bestias.

Puntuación 90

BURNOUT



▶ACCLAIM ▶Carreras
▶59,95 € ▶1-2 J

Un "racing" divertido, frenético y espectacular. Sus "golpazos" te van a poner los pelos de punta.

Puntuación 89

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. STAR WARS: ROGUE LEADER
2. SUPER SMASH BROS. MELEE
3. SPIDER-MAN: THE MOVIE
4. PIKMIN
5. LUIGI'S MANSION
6. SONIC ADVENTURE 2
7. 007: AGENT UNDER FIRE
8. INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2
9. WAVE RACE: BLUE STORM
10. BURNOUT

CEL DAMAGE



▶EA GAMES ▶Acción
▶64,95 € ▶1-4 J

Una propuesta de carreras bastante diferente a lo habitual. Simpático pero con un aspecto técnico mejorable.

Puntuación 69

CRAZY TAXI



▶ACCLAIM ▶Acción
▶59,95 € ▶1 J

Es pura diversión arcade. Conduce tu taxi por dos gigantescas ciudades y no te cortes en hacer el "cabra".

Puntuación 85

DONALD QUACK ATTACK



▶UBI SOFT ▶Arcade
▶59,95 € ▶1 J

Un juego de plataformas en 3D, protagonizado por un bien dibujado Donald. Desarrollo para peques.

Puntuación 78

DRIVEN



▶BAM! ▶Carreras
▶59,95 € ▶1-2 J

Una propuesta interesante, conducir monoplazas por ciudades y circuitos, pero que no está bien rematada.

Puntuación 80

EXTREME G3



▶ACCLAIM ▶Carreras
▶59,95 € ▶1-4 J

Un juego de carreras con potencia supersónica, que sin embargo no se escapa al control del pad.

Puntuación 89

F-1 2002

NUEVO



▶EA SPORTS ▶Carreras
▶64,95 € ▶1-4 J

Fenomenal estreno de la saga en GameCube. La licencia oficial le da vida y el acabado técnico, lujo.

Puntuación 91

FREEKSTYLE

NUEVO



▶EA SPORTS ▶Motocross
▶64,95 € ▶1-2 J

Motocross, piruetas imposibles y carreras en retorcidos circuitos. Está de moda y nos encanta.

Puntuación 90

LOST KINGDOMS

NUEVO



▶ACTIVISION ▶Aventura-estrategia
▶69,95 € ▶1-2 J

Es una aventura y un juego de acción, que se nutre de cartas para acabar con los enemigos. Innovador.

Puntuación 85

LUIGI'S MANSION



▶NINTENDO ▶Aventura
▶60,00 € ▶1 J

Luigi debe localizar a Mario en una vmansión plagada de fantasmas. Divertidísimo, pero un poco corto.

Puntuación 92

MUNDIAL FIFA 2002



▶EA SPORTS ▶Fútbol
▶63,00 € ▶1-4 J

Revive el Mundial de Corea y Japón, a ver si logras que España tenga más suerte. Jugadores y equipos reales.

Puntuación 81

NBA COURTSIDE 2002



▶NINTENDO ▶Baloncesto
▶60,00 € ▶1-2 J

Un basket espectacular, con una gran variedad de modos de juego y un control adaptable a cualquier usuario.

Puntuación 88

NHL HITZ 2002



▶MIDWAY ▶Hockey
▶64,95 € ▶1-4 J

Este Hockey entra por los ojos y por los oídos. Sus gráficos y animaciones son geniales, y la música, cañera.

Puntuación 88

PIKMIN



▶NINTENDO ▶Aventura-puzzle
▶59,95 € ▶1 J

Explorar, atacar enormes enemigos, construir puentes... Requiere cerebro y habilidad dactilar a la vez.

Puntuación 93

RESIDENT EVIL



▶CAPCOM ▶Aventura de terror
▶65,95 € ▶1 J

Una virtud andante: realismo en decorados, en movimientos... El mejor y más largo RE nunca jugado.

Puntuación 95

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE



▶SEGA ▶Arcade
▶59,95 € ▶1-4 J

Treinta escenarios que recorrer a toda velocidad y un personaje distinto para cada fase. Conexión a GBA.

Puntuación 90

SPY HUNTER



▶MIDWAY ▶Acción
▶64,95 € ▶1-2 J

Trepidante acción 3D para un juego de conducción. El vehículo se transforma en moto y fuera borda.

Puntuación 85

SPIDER-MAN



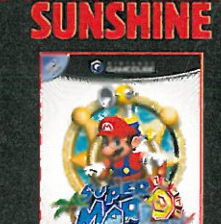
▶ACTIVISION ▶Acción
▶69,95 € ▶1 J

Combina dosis de combate con fases de vuelo, e impacta en las peleas con los jefes finales. Ojo a los extras.

Puntuación 87

LA NOVEDAD DEL MES

SUPER MARIO SUNSHINE



▷NINTENDO ▷Aventura-Plataformas
▷59,95 € ▷1 J

¡Ya tenemos las mejores plataformas para Cube! Y por mucho tiempo, porque Mario ha vuelto con un sobresaliente apartado técnico y la infinita jugabilidad que todos esperábamos.

Puntuación: 95

SSX TRICKY

NUEVO



▶EA SPORTS ▶Snowboarding
▶64,95 € ▶1-2 J

Si te mola el descenso con tabla, aquí además podrás hacer todos los tricks y piruetas que quieras.

Puntuación 90

STAR WARS ROGUE LEADER



▶LUCASARTS ▶Shooter aéreo
▶65,95 € ▶1 J



El juego reproduce con devoción las escaramuzas galácticas favoritas de medio mundo, sin salirse del guión creado por Lucas para la serie ROGUE (de N64). Es como estar ante una película interactiva, con naves por todas partes, escenarios localizados en los filmes, sonido láser, diálogos en castellano, escenarios majestuosos y acción por las galaxias. Lo mejor para tu GameCube.

Puntuación 95

ACCESORIOS

CABLE GAME BOY ADVANCE-GAMECUBE



▷NINTENDO
▷12,95 €

Comunica tu Advance con GameCube. La portátil te servirá como mando de control y para enlazar diferentes versiones de un juego.

CONTROL PAD





▷NINTENDO
▷32,95 €

¿Necesitas un mando extra? Éste es de indudable calidad.

SUPER MONKEY BALL



▶SEGA ▶Arcade-Party
▶59,95 € ▶1-4 J

Variado, original, diferente y muy difícil. Un reto para los que buscan desafíos... con monos en esferas...

Puntuación 85

SUPER SMASH BROS. MELEE

▶NINTENDO ▶Lucha
▶60,00 € ▶1-4 J



Uno de los juegos de Cube que no debes dejar pasar. Que los héroes de Nintendo se peleen entre sí no es algo que pase todos los días, pero si además lo hacen de esta forma tan original, con un nivel técnico por las nubes y en escenarios fácilmente reconocibles (seguro que tú has jugado en la mayoría de ellos), sería imperdonable faltar a la cita. Un bombazo que rompe records de ventas.

Puntuación 95

THE SIMPSONS ROAD RAGE



▶FOX-EA ▶Arcade
▶64,95 € ▶1-2 J

Un clon de «Crazy Taxi» conducido por los geniales Simpsons. Mola lo de viajar por Springfield.

Puntuación 80

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



▶ACTIVISION ▶Skate
▶69,95 € ▶1-2 J

Ocho niveles, trece skaters reales con animaciones de película y un innovador sistema de combos.

Puntuación 96

VIRTUA STRIKER 3



▶SEGA ▶Fútbol
▶59,95 € ▶1-2 J

El juego de fútbol más espectacular es también un juego poco fluido. Para ir directo al grano, a meter gol.

Puntuación 82

WAVE RACE BLUE STORM

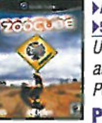


▶NINTENDO ▶Carreras
▶60,00 € ▶1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.

Puntuación 93

ZOOCUBE



▶ACCLAIM ▶Inteligencia
▶59,95 € ▶1-4 J

Un puzzle que, curiosamente, no llega al nivel de adicción típico del genero. Por lo menos es el primero para GC.

Puntuación 71

GAME BOY COLOR

ALONE IN THE DARK



▶INFOGRAMES ▶Aventura
▶36,00 € ▶1 J, GBC

La atmósfera de terror, su estilo de aventura y gráficos te convencerán. Pero eso sí, es un poco corto.

Puntuación 90

BEACH'N BALL



▶INFOGRAMES ▶Voley-playa
▶36,00 € ▶1-2 J, GBC

Una de cuerpos Danone y arenas ardientes ahora que estamos en pleno verano. Y mucho volley.

Puntuación 90

DONKEY KONG COUNTRY



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶42,01 € ▶1-2 J, GBC, I

Un plataformas increíble con acción a raudales y más divertido que ninguno. Rare, mejor que nunca.

Puntuación 95

DRAGON BALL Z

▶INFOGRAMES ▶Juego de cartas
▶34,95 € ▶1-2 J



Extensos diálogos en castellano y un ambiente bien extraído de la serie de animación (momento de hacerse con todas sus películas), forman este juego de cartas que va a hacer las delicias de fans de este género (y de no tan fans). Si te atreves, no te arrepentirás. Y si conoces a un amigo que lo tenga, podrás pelear contra él y cambiar las cartas más raras.

Puntuación 93

DRIVER



▶INFOGRAMES ▶Acción
▶36,00 € ▶1 J, GBC

Tres ciudades americanas sirven de escenario para las misiones que nos encarga la mafia.

Puntuación 91

HARRY POTTER



▶EA GAMES ▶RPG
▶42,01 € ▶1-2 J

Si te emocionas con sus libros y has flipado con la peli, te caerás de espaldas con su juegazo.

Puntuación 96

INDIANA JONES



▶THQ ▶Aventura
▶42,01 € ▶1 J, GBC

Diecinueve niveles, cortos pero intensos, plagados de atractivos puzzles por resolver.

Puntuación 88

MARIO GOLF



▶NINTENDO ▶Golf
▶36,00 € ▶1 J, GBC

Es de golf, es de Rol, es de Mario y sabe dejarte pegado a la consola, aunque no te gusten ni golf ni Rol.

Puntuación 93

MARIO TENNIS



▶NINTENDO ▶Tenis
▶36,00 € ▶1-2 J, GBC, T

El juego de tenis más completo, divertido, "rolero" y desafiante para cualquier consola.

Puntuación 96

METAL GEAR



▶KONAMI ▶Aventura
▶36,00 € ▶1-2J, GBC

Uno de los juegos que no deben faltar en tu GBC. Buen apartado técnico y duración garantizados.

Puntuación 94

MONSTRUOS



▶THQ ▶Plataformas
▶36,99 € ▶1J, GB

Las claves del de Disney son un desarrollo más que divertido y un nivel técnico bastante trabajado.

Puntuación 84

PERFECT DARK



▶NINTENDO ▶Acción-aventura
▶42,01 € ▶1-2J, GBC

Rare reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo Game Boy. De culto.

Puntuación 95

POKéMON AMARILLO



▶NINTENDO ▶RPG
▶23,98 € ▶1-2J, GB

Perenne y agradecida presencia de Pikachu en un cartucho que sale a un precio más que atractivo.

Puntuación 91

POKéMON CRISTAL

▶NINTENDO ▶RPG
▶45,02 € ▶1-2 J, Printer, Infr.



Ofrece en un cartucho todo lo que dan las demás ediciones, y por si fuera poco se inventa novedades como la Torre de Batalla y la explosiva entrenadora femenina. Aunque en realidad es una extensión de las ediciones Oro y Plata, tanto en lo que se refiere a jugabilidad como técnicamente intenta evolucionar un punto más el mundo Pokémon.

Puntuación 98

POKéMON ORO Y PLATA



▶NINTENDO ▶RPG
▶45,02 € ▶1-2 J, GB, Infr., Printer

Las novedades en cuanto a PokéGear, guarderías, formas de Unown... ¡te atraparán sin remedio!

Puntuación 97

POKéMON PINBALL



▶NINTENDO ▶Pinball
▶36,00 € ▶1 J, GB

Se sale en jugabilidad. Tiene dos mesas y un sinfín de secretos. Te lo quitarán de las manos.

Puntuación 95

POKéMON PUZZLE CHALLENGE

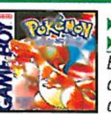


▶NINTENDO ▶Tetris
▶39,01 € ▶1-2 J, GBC

Tiene ritmo, tiene Pokémon y te va a revolucionar el coco. Y lo mejor, juega con las ediciones Oro y Plata.

Puntuación 94

POKéMON ROJO/AZUL



▶NINTENDO ▶RPG
▶23,98 € ▶1-2 J, GB

El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...

Puntuación 90

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. DRAGON BALL Z: GUERREROS DE LEYENDA
2. HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
3. POKéMON CRISTAL
4. POKéMON PLATA
5. SUPER MARIO BROS. DELUXE
6. POKéMON ORO
7. LEGEND ZELDA: ORACLE OF AGES
8. WARIOLAND 3
9. LEGEND ZELDA: ORACLE OF SEASONS
10. MONSTRUOS, S.A.

POKéMON TRADING CARD



▶NINTENDO ▶Cartas
▶36,00€ ▶1-2 J, GB

Si te gusta el juego de cartas intercambiables, no busques más: has encontrado el título perfecto.

Puntuación 91

RAYMAN



▶UBI SOFT ▶Plataformas
▶36,00€ ▶1-2 J, GBC

¿Poco original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.

Puntuación 93

RESIDENT EVIL GAIDEN



▶CAPCOM ▶Aventura
▶42,01€ ▶1 J, GBC

La saga de Capcom visita GBC con una aventura en la que destaca su original sistema de combate.

Puntuación 85

SNOOPY TENNIS



▶INFOGRAMES ▶Tenis
▶34,99€ ▶1-2 J, GBC

Una licencia de lujo, con Snoopy y sus amigos en perfecta forma, y un nivel técnico muy convincente. ·

Puntuación 90

SPIDER-MAN 2



▶ACTIVISION ▶Plataformas
▶39,00€ ▶1 J, GBC

Atractiva combinación de plataformas y lucha, con un Spidey que se mueve mejor que nunca.

Puntuación 88

SUPER MARIO BROS DX



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶36,00€ ▶1-2 J, GBC

Clásico entre los clásicos, es uno de los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.

Puntuación 94

THE FISH FILES



▶MICROIDS ▶Aventura gráfica
▶36,00€ ▶1J, GBC

Una aventura gráfica con la que te partirás de risa. Guión alucinante y aspecto técnico envidiable.

Puntuación 95

ZELDA ORACLE OF AGES/SEASONS



▶NINTENDO ▶RPG
▶39,01 € ▶1J, GBC

Dos cartuchos complementarios. Con el desarrollo más movido, los puzzles más puñeteros…

Puntuación 99

NINTENDO 64

BANJO-TOOIE



▶NINTENDO ▶Aventura
▶75,07 € ▶1-4 J, R, E

Mucho más grande que la primera entrega, y con la firma de Rare. Un superéxito.

Puntuación 97

DONKEY KONG 64



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶78,07 € ▶1-4 J, R, E

El plataformas más completo creado hasta la fecha para Nintendo 64. ¡¡Bestial!!

Puntuación 97

GOLDENEYE 007



▶NINTENDO ▶Espías
▶39,00 € ▶1-4 J, R

Un shooter de espías genial. Increíble inteligencia artificial y jugabilidad ejemplar.

Puntuación 94

PERFECT DARK



▶NINTENDO ▶Espías
▶66,05 € ▶1-4 J, R, E, T

¿De verdad hace falta que te digamos que éste es el mejor juego de espías jamás visto?

Puntuación 98

POKéMON SNAP



▶NINTENDO ▶Fotografía
▶36,00 € ▶1J

Una isla con Pokémon en su hábitat natural. Objetivo: consigue la mejor pose.

Puntuación 94

POKéMON STADIUM 2



▶NINTENDO ▶Combate
▶69,06 € ▶1-4 J, T

Si te gusta el combate Pokémon, enseguida sabrás de qué son capaces.

Puntuación 92

SUPER SMASH BROS

▶NINTENDO ▶Lucha
▶55,00 € ▶1-4 J, R

Aprovechando el tirón de la versión "Brosiana" de GameCube, seguro que a muchos os ha dado por pasar por el centro comercial para pillaros este "incunable". Habéis hecho bien. Ya sabéis que podréis elegir héroe Nintendo entre los 8 personajes disponibles, todos bien conocidos de la galería Nintendo, y disfrutar de la gran variedad de golpes que van a propinarse. Ah, su desarrollo es muy original.

Puntuación 91

ZELDA: MAJORA'S MASK



▶NINTENDO ▶RPG-Acción
▶75,00 € ▶1 J, R, E

Baja el listón de adicción respecto a la entrega anterior. Los gráficos, por encima.

Puntuación 96

ZELDA: OCARINA OF TIME



▶NINTENDO ▶RPG-Acción
▶57,04 € ▶1 J, R

Un gran argumento, enorme calidad técnica y sobre todo enganchante. Obra maestra.

Puntuación 99

ABREVIATURAS UTILIZADAS J: número de jugadores, R: Rumble Pak, C: Controller Pak, E: Expansion Pak, T: Transfer Pak

- Solución completa de los tres primeros niveles.
- Mapas con todas las piezas.
- Consejos y trucos para no perder tiempo.

Ya va siendo hora de volver, ¿no?

PIKMIN

PRIMERA ENTREGA

Si ya has perdido varios días recogiendo fichas, ahogando Pikmin rojos, incendiando amarillos y, en general, yendo de aquí para allá sin un resultado productivo, es la hora de organizarse. Sigue nuestras indicaciones, consulta nuestros mapas, duerme a tus horas y conseguirás llevar a Olimar a casa.

Los Pikmin

Conocerlos es indispensable

A continuación vamos a descubrir algunos de los "intríngulis" de los Pikmin. Ya sabréis que hay tres razas diferentes, pero a lo mejor no sabéis que les encanta el Néctar, o que pueden pasar por cuatro estados...

Comida favorita: Néctar

¿Dónde encontrarlo? Lo tenéis en diferentes localizaciones: **esparcido en el suelo, en brotes de hierba, bajo unas rocas color blanco y transportado por algunos insectos voladores.** Únicamente dirigid vuestros Pikmin hacia estos sitios y ellos se encargarán del resto. Excepto para los insectos, que deberéis derribarlos si queréis que vuestros amiguitos se nutran. Para ello lanzad un Pikmin contra el insecto en cuestión, orientándoos por la sombra que proyecte.

Cómo evolucionan

Cada Pikmin pasa por **cuatro estados diferentes: semilla, Pikmin hoja, Pikmin brote y Pikmin flor.** Cuanto más evolucionado esté un Pikmin, más veloz será. Pero cuidado, puede que tras ser herido en algún combate vuelva a su estado hoja.

Si no arrancáis un Pikmin del suelo (semilla) seguirá madurando, aprovechando los nutrientes de la tierra, hasta convertirse en Pikmin flor. Si lo arrancáis desde el primer momento, la única manera de que evolucione será dándole néctar.



Pikmin Rojos

Son los primeros que aparecen en la aventura. Como habréis deducido, **son los más poderosos** así que no tienen problema en enfrentarse a quien haga falta. Pero quizá lo más importante es que **son inmunes** a cualquier tipo de fuego, ya sea enemigo o procedente de un géiser .

Pikmin Amarillos

Son los siguientes en desfilar ante Olimar. Los encontraréis en **"El Bosque de la Esperanza"**. Estos llamativos Pikmin con orejas poseen una cualidad muy especial: **transportan las bombas-roca** dispersas por los niveles. Con ellas podremos derribar cualquier muro y hacer daño al enemigo. Debido a su escaso peso, Olimar puede lanzarlos muy lejos.

Pikmin Azules

Nuestros colegas con boca son los últimos en aparecer, pero también son los más importantes. **Y los más escasos.** Son los únicos capaces de sumergirse en el agua (el resto no puede ni tocarla) con lo que pueden rescatar a cualquier Pikmin que se esté ahogando. Desocúpalos con el botón X dentro del agua y socorrerán a cualquier compañero en apuros.

LOS SIMBOLOS EN LOS MAPAS

NECESITAS 2 UTILIZAS — Los Pikmin necesarios para transportar la pieza hasta la nave de Olimar. Los colores de Pikmin que debéis utilizar para llegar hasta la pieza.

Muro de madera.
Muro de piedra.
La nave de Olimar, donde debéis llevar las piezas.
Los "cebollas" donde creáis y almacenáis a los Pikmin.
Bomba Roca. Sólo la pueden coger los Pikmin amarillos.

Fase 1

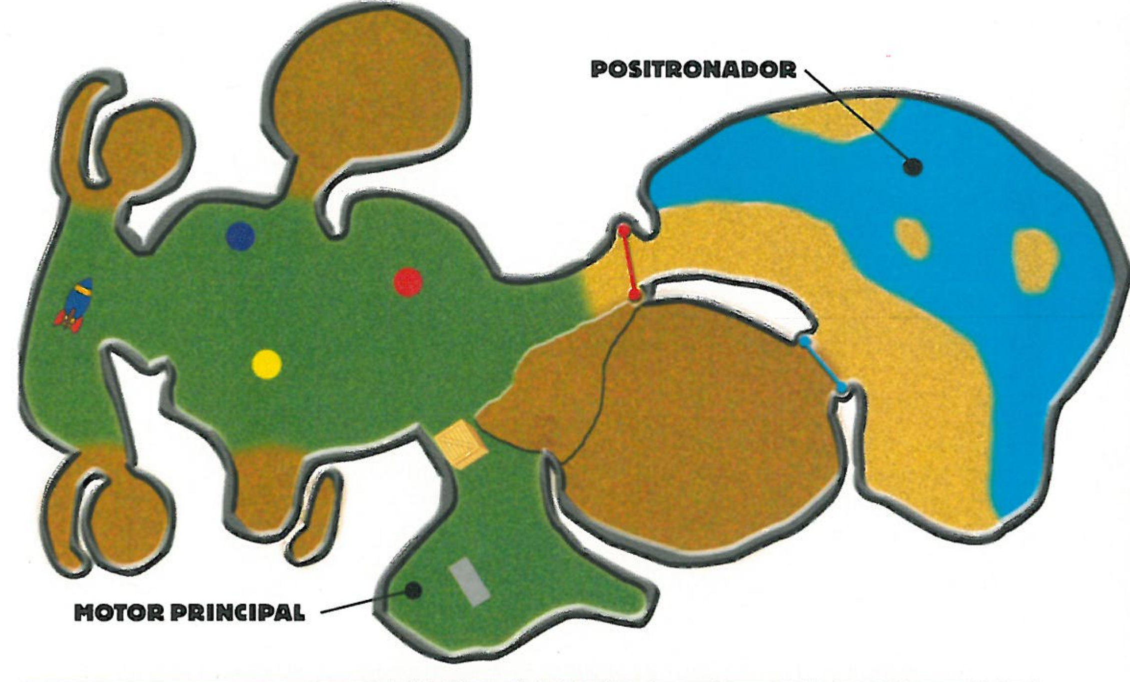
Lugar del impacto

Olimar acaba de "aterrizar" en el planeta de los Pikmin. Tras un breve reconocimiento, os haréis con la cebolla roja y vuestro primer Pikmin. Aunque esta primera visita no os dará muchos problemas, deberéis regresar con Pikmin azules y amarillos para completar el nivel.



1 ¡A por la cebolla roja!

No muy lejos de la nave se encuentra la cebolla roja (1), donde almacenaremos los Pikmin del mismo color. Acercaos para activarla. Recordad que **cualquier objeto que llevéis hasta ella producirá semillas.**





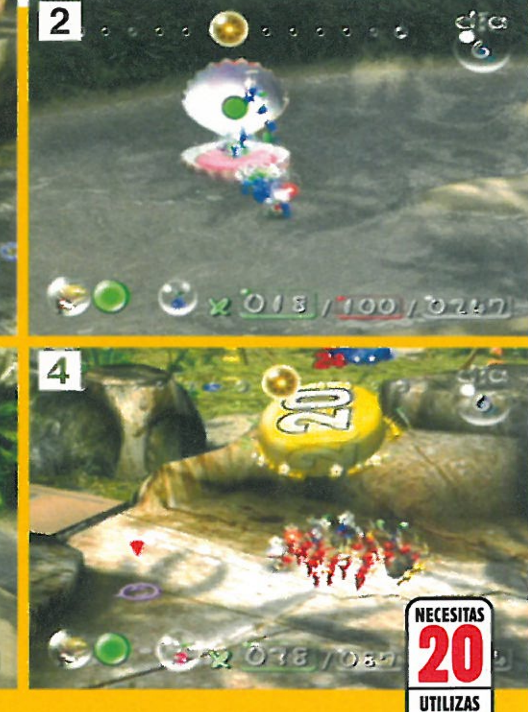


2 Motor Principal

NECESITAS 20 UTILIZAS

La pieza se encuentra **justo detrás de la caja marcada con un 10,** número que indica los Pikmin necesarios para moverla (1). Así que ya sabéis, a crear Pikmin. Una vez liberado el camino, cread otros 10 Pikmin y lanzaros a por el motor principal (2). Se acabará el primer día de inmediato.





3 Positronador

NECESITAS 20 UTILIZAS

Buscad **bombas-roca** en el interior de la caja. Con ellas destruiréis el muro de roca (1). Utilizad ahora los **Pikmin azules para entrar en el agua** y robarle el Positronador a la almeja (2). Para ello lanzadlos a su interior y, cuando la almeja comience a temblar, llamadlos con el silbato. Repetid la operación hasta que suelte la pieza. Mientras tanto, mandad a otro grupo a derribar el muro de madera (3) y así ahorráis tiempo. Una buena idea para aprovechar el día sería crear más Pikmin (4).

Fase 2

El bosque de la esperanza

Para que no sufráis demasiado en esta fase podéis destruir cuanto antes el muro de piedra situado junto a las cebollas. Esto hará que ahorréis mucho tiempo. También es buena idea eliminar a todos los enemigos cuanto antes, para facilitar las cosas más adelante.



NECESITAS 40 UTILIZAS

1 Dinamo

Lo primero de todo, **derribad cuanto antes el muro de madera (1).** Mientras, crearemos el mayor número de Pikmin posibles. En la pradera que se abrirá ante nosotros encontraremos más fichas y **la Dinamo junto al lago (2).** Es conveniente que después de transportar la pieza eliminéis a todas las mariquitas gigantes. Con ello conseguiremos ganar tiempo y evitarnos complicaciones posteriores. Por si no lo sabéis, las mariquitas pequeñas alertan a las gigantes despertándolas si están durmiendo. Y las gigantes se comerán a los Pikmin si pasas por allí.



2 La cebolla amarilla

Tras eliminar a la manada de enemigos nos dirigiremos a por la cebolla amarilla (1), marcada en el mapa. Una vez conseguida, poneos a crear el mayor número de Pikmin amarillos. Y, como ya hemos dicho, haced lo posible por eliminar toda la resistencia que se cruce en vuestro camino.



NECESITAS 20 UTILIZAS

3 Radar enigmático

Una vez tengamos un buen número de amigotes amarillos, utilizaremos las **bombas-rocas para derribar el muro de piedra** que está pegado a la cebolla amarilla (1). Mucho cuidado con desperdiciarlas eliminando bichos, su número es muy ajustado en cada nivel y no se regeneran hasta el día siguiente. Con nuestro **ejército rojo** compuesto por unos **30 Pikmin,** eliminaremos cualquier atisbo de presencia enemiga. Después lanzamos varios **Pikmin amarillos (20 como mínimo) junto al radar (2).** Ellos, que son de lo más educado, bajarán la pieza y la transportarán sin problemas (si habéis "limpiado el camino") hasta la nave.

NECESITAS 30 UTILIZAS

4 Perno de Aleación

Tendremos que **derribar el muro de piedra pegado al Radar** (1) para conseguir el perno. En cualquiera de los dos bariles encontraréis **bombas-roca.** Mucho cuidado con la fauna local que anda desmadrada. Por ello será conveniente cubrirnos las espaldas con un buen número de Pikmin rojos.

NECESITAS 30 UTILIZAS

5 Detonador Nova

Para llegar hasta esta pieza deberemos derribar otro muro de madera. Es **recomendable llevar un buen número de Pikmin rojos,** ya que tendremos contratiempos con algunas mariquitas... Por cierto, tendríais que haber derribado también el muro de piedra más cercano al campamento. En caso contrario nuestros amigos tardarán lo que un abuelo de Barcelona a Cádiz (en un Seiscientos trucado) en transportar la pieza hasta la nave.



NECESITAS 30 UTILIZAS

6 Amortiguador

Para recuperar el amortiguador nos llevaremos a unos **40 Pikmin** hasta el punto A (1), donde los lanzaremos pendiente arriba. A continuación, subiremos por la rama del árbol que hay en la pequeña laguna situada justo a la izquierda. Entonces los recuperamos arriba y cogemos la pieza (y a la mariquita gigante...).





7 Radiador Canopy

Este es el único muro de madera (1) que los Pikmin azules tienen que derribar en esta fase. Mientras lo hacen, lanzaremos unos **40 Pikmin rojos a lo alto del escalón (2),** por el que nosotros no podemos subir. Ya con el muro en el suelo, accederemos hasta el lugar donde nos esperan nuestros 40 Pikmin rojos. Los recuperamos y derribamos el muro de madera (3). Y ahora mucho ojo, pues **el gran escarabajo no es indestructible,** pero sí muy resistente. Lo mejor es que mandéis un grupo a por la pieza mientras distraéis la atención del escarabajo con otro. ¡Sólo distraerle! (4) **No entréis en combate,** porque si no...





8 Sagitario

Coged el **mayor número de Pikmin azules** posibles y dirigíos hacia la pieza. Los deberéis introducir en la **laguna y desenrollar el puente** lanzándolos a su lado (1). Una vez desplegados éste y el otro puente, enganchad la pieza con mucho cuidado y... ¡a correr! (2)



9 Contador Geiger

Preparad unos **50 Pikmin rojos, 30 amarillos y el resto azules.** Antes de nada, aseguraos de "limpiar" la zona de cualquier amenaza, luego lo agradeceréis. Ahora deberéis destruir el muro de piedra (1) que se encuentra pegado a uno de los barriles (C). Seguidamente encontraréis un paso obstaculizado por una caja. Utilizad a los Pikmin azules para moverla por el lado contrario, atravesando las charcas y lanzándolos (2). Debido a la estrechez del paso es probable que, al cruzar, los Pikmin rojos y amarillos se nos ahoguen irremediablemente. Por ello haremos lo siguiente: llevaremos a todos los que no saben nadar hasta el punto B. Los lanzaremos encima del montículo y los dejaremos esperando (3). Nos damos la vuelta entera y los recuperamos. De inmediato **dos enormes pájaros gigantes** se nos echarán encima. Pero bastará lanzar todos los Pikmin que podáis a su cabeza, especialmente a los ojos (4). En el momento en que se escondan bajo tierra y nuestros Pikmin caigan al suelo los llamaremos con el silbato, agrupándolos y preparándolos para un nuevo ataque. Así, hasta que suelten nuestra pieza.

Fase 3

El ombligo del bosque

En esta fase debéis dedicar gran parte del trabajo diario a crear Pikmin azules. Aun escaseando las bombas-roca, os aconsejamos derribar los todos los muros de piedra. Especialmente los que rodean el campamento para tener un rápido acceso a la zona de las cebollas.



1 La cebolla azul

Si os guiáis por el mapa no tendréis problema alguno en encontrar la última cebolla, la cebolla de los Pikmin azules. **Se encuentra en el agua (1),** así que no cometáis el error de llevar con vosotros algún Pikmin de otro color... Procurad crear un gran número de estos amigos acuáticos porque en esta fase los necesitaréis a montones.

ANTI-GRAVITADOR
FILTRO ANTI-DIOXINAS
ESTABILIZADOR OMEGA
TRANSMISIÓN
LIBRA
SATÉLITE
REACTOR IÓNICO Nº1
SISTEMA ANALÓGICO
A
B
C
D
E



2 Transmisión

Lo único que deberéis hacer para recuperar esta pieza es **desplegar un "palo puente"** (A) hacia el montículo (1). Una vez desplegado, nuestros colegas subirán por él y harán, como siempre, el trabajo sucio.

3 Reactor Iónico nº1

NECESITAS 15 UTILIZAS

Para no perder mucho tiempo en recuperar esta pieza, podéis probar a hacer lo siguiente: poned a un grupo de **Pikmin de cualquier color a derribar el muro de madera.** Mientras, dirigid a los 15 Pikmin azules hacia la ficha. Así, a su vuelta (1), el muro estará ya destruido y vosotros ganaréis tiempo.



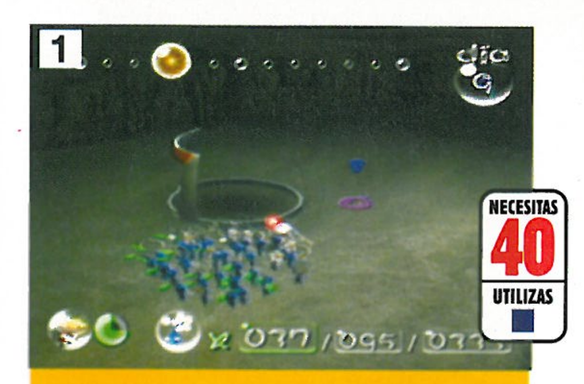






4 Anti-gravitador

Preparaos para un trabajito de los buenos. Coged unos **40 Pikmin rojos, una decena de amarillos y otra de azules.** En realidad la pieza puede alcanzarse con cualquier color, pero **deben ser los rojos los encargados de transportarla (1),** ya que son inmunes al fuego (así evitamos tener que eliminar a todos los "escupe-fuegos"). Una vez **desplegadas las dos rampas B y C (2),** intentad llegar a la pieza evitando a los enemigos. Desde allí, lanzad algunos Pikmin para que desplieguen la rampa D (3) mientras los azules hacen lo propio con la **rampa E** (4). Con las dos rampas extendidas mandaremos los rojos a por la pieza, y con los amarillos recogeremos las bombas-roca del barril.



5 Filtro Antidioxinas

Este filtro es la pieza más pesada de esta fase. Por ello no estaría nada mal dedicar un día a crear **Pikmin azules.** Aprovechadlos también para derruir algunos muros de piedra. Una vez tengamos un batallón de unos **60-70 Pikmin azules,** nos dirigiremos hasta la pieza. No sin antes dejar otros **40 rojos al borde de la laguna,** en la orilla (con cuidado de no ponerlos al alcance de cualquier malavenido). Nos adentraremos hasta el final con nuestro ejército azul, donde encontraremos la pieza y **dos ranas enormes** y pesadas. Para eliminarlas, atacad sin piedad cuando estén en el suelo con los 60-70 Pikmin, evitando así que puedan saltar y aplastarnos. Una vez nos hayamos deshecho de los dos anfibios, atraparemos la pieza (1) y la llevaremos hasta la orilla. Allí los Pikmin rojos se encargarán de transportarla sanos y salvos.

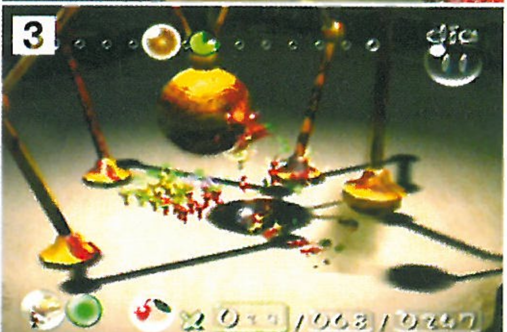


6 Estabilizador omega

Una vez destruido el muro de madera más próximo a la pieza, nos dirigiremos hacia ella con un batallón formado por unos **90 Pikmin rojos y 10 amarillos.** Como comprobaréis la pieza se mueve, ya que un champiñón gigante se la debió tragar (o algo así). Bueno, pues nada más verlo os abalanzáis sobre él sin contemplaciones. Cuando se dé la vuelta y quede boca abajo, debéis lanzar todos los Pikmin a su trasero (1). Si lo habéis hecho bien, acabaréis con él sin que tengáis que repetir la operación más de una vez. De esta manera no perderéis Pikmin envenados, ya que aquí el colega lanza un gas venenoso que **transforma nuestros soldaditos en Pikmin malignos que nos perseguirán hasta matarnos.** Por último, y a causa de los abundantes géiseres de fuego, no dudéis en utilizar otra vez a los Pikmin rojos para transportar el Estabilizador hasta la nave.









7 Satélite

Para acceder a la pieza debemos antes derribar un muro de piedra (1). Cuando el camino esté despejado y llevemos a nuestras espaldas **50 Pikmin rojos y 50 amarillos** estaremos preparados. La pieza la custodia (en su estómago) **una gran araña de metal.** De un solo pisotón (ojo con esto) puede acabar con todos. La manera de eliminarla es primero esquivar sus patas, y eso significa no acercarse, y mucho menos ponerse debajo del cuerpo. Cuando deje de bailotear agachará el cuerpo a ras de suelo (2), momento en el que se convertirá en comida para Pikmin. Basta con lanzarlos lo más deprisa posible (3) para que en dos "idas y venidas" acaben con ella (4).





8 Rotador espacial

Seguramente os hayáis dado cuenta de que una de las piezas no para de moverse por el mapa "cual abuelo en el parking de un centro comercial". Pues bien, la fauna de este planeta debe pasar mucha hambre ya que el protagonista de esos garbeos es **un escarabajo que se ha ventilado nuestra pieza.** Pero nosotros vamos a aprovechar esa gula para recuperarla. El animal en cuestión es **invulnerable a nuestros ataques,** pero no puede resistir la tentación de **robarnos las fichas pequeñas.** Por ello, sólo tendremos que esperar a que el susodicho pase a nuestro lado y **nos intente robar una ficha.** Cuando ocurra (1), nuestros Pikmin (tienen que ser por lo menos dos) **arrastrarán la ficha, con escarabajo incluido, hasta la cebolla (2).** El Flotador caerá en el momento en el que nuestro amigo glotón se convierta en semillas Pikmin.









9 Libra

Lo primero que debemos hacer es formar un **ejército de 30 Pikmin de cada color.** Como veréis en el mapa, un **muro de madera (1)** bloquea el camino hasta las dos últimas piezas de este nivel. Después de derribarlo, guiaremos a nuestros amigos, pegaditos a la pared (2), (utilizando el Stick-C) hasta el puente de madera. Lo desplegaremos y cruzaremos. Mandaremos a **algunos azules para que destaponen el géiser (3)** de agua mientras lanzamos **15 Pikmin amarillos** al siguiente escalón. Una vez habilitado el géiser, nos impulsaremos con él y volveremos a lanzar a los 15 Pikmin hasta el siguiente y último escalón (4). Ellos se encargarán de bajar la pieza. Una vez abajo será un grupo de rojos el que se encargue de llevarla hasta la nave.





10 Sistema analógico

Mientras nuestros colegas amarillos con orejas transportan el Libra a la nave, guiaremos una oleada de Pikmin azules (unos 30) hasta el final del camino, donde se encuentra la última pieza de esta fase (1). Para que no se os chamusquen los chavales azules, debéis llevarlos **bien pegaditos a la pared por el desfiladero**, no lo olvidéis. Cuando hayan sacado la pieza del agua, los desocuparemos pulsando el botón X. Después, aprovechando la flor roja que está justo al ladito, iremos lanzando nuestras huestes hacia su pistilo (2), poco a poco, hasta **convertirlos a todos en Pikmin rojos**. Así, al volver con la pieza a cuestas, no tendréis problemas con los géiseres de fuego. Cuando suelten la pieza frente a vuestra nave, habremos limpiado esta fase por completo.



Buscad las dos últimas fases en el próximo número de N.A.

Para encontrar las piezas de La Gran Laguna y de La Prueba Final, no os perdáis la continuación de la guía en el número 120 de la revista.

Tácticas de juego avanzadas

Aunque ya lleves semanas con tus Pikmin como única compañía, quizá no sepas ciertos secretillos sobre su comportamiento en combate, sus criterios al recoger fichas, o su posible resurreción. Aquí tienes unos secretos para alcanzar la maestría en el manejo y dirección de Pikmin.

En el combate

Durante los momentos en los que los Pikmin tienen que demostrar su lealtad a Olimar, debemos buscar el punto débil de cada enemigo (para que palmen el menor número posible de ellos, se entiende). Generalmente **las patas o la parte trasera** del animal son un talón de Aquiles. Tened cuidado si utilizáis bombas-rocas ya que, aun siendo muy efectivas, pueden diezmar el número de soldados drásticamente de un solo "pete". Intentad también **lanzar a vuestras tropas a la cara y vientre** de los enemigos: no suele hacerles mucha gracia, tampoco.





En la cocina (Pikmin a la carta)

A la hora de hacer Pikmin debéis tener en cuenta este principio: las fichas de colores producen un número de Pikmin igual al número que marcan. Pero si las llevamos a **la cebolla de su mismo color producirán exactamente el doble** de chavalillos. Si Pikmin de varios colores transportan una misma ficha, la cebolla a la que se dirigirán será la del color predominante del grupo.



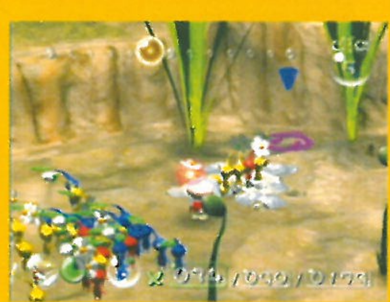
Cuidado con las bombas-roca

Estos objetos nos ayudarán a reventar cualquier muro, pero también "petan" Pikmin que da gusto. Así que, deberemos tener siempre **la atención puesta en el contador** (en forma de círculo) que indica cuándo van a explotar tras ser lanzados. Si cometéis algún error con ellas, llamad a todos vuestros Pikmin, ¡y a correr!



Otros consejos y curiosidades









•Las flores de colores **cambian el color del Pikmin** que introduzcáis por el suyo. Útil para no tener que volver a las cebollas o aumentar rápidamente el número de un color mermado.
•Cualquier animal es "fuente de Pikmin". **Recoged todos los cadáveres enemigos** que podáis para su reciclaje.
•Tratad siempre de dividir a vuestros Pikmin para **realizar múltiples tareas a la vez**.
•Cuando muere **un Pikmin flor, se convierte en semilla**. Para recuperarlo sólo hay que volver al fatídico lugar y "arrancar" el nuevo Pikmin.
•Cuantos más Pikmin transporten un objeto, **más rápido lo harán.**
•A la hora de lanzar Pikmin, utilizad el Stick C para **conseguir mayor velocidad.**
•Pulsando abajo en la cruceta, el capitán Olimar se tumbará en el suelo. En esta posición será **invulnerable a cualquier ataque**. Y si hay algún Pikmin cerca, Olimar será transportado a la cebolla más cercana.
•Para acceder al cuaderno de bitácora de Olimar debéis **pulsar "Y"** en la pantalla de selección de zonas.
•Después de que salvéis el juego por primera vez, aparecerá **un nuevo modo llamado Desafío**. Consiste en crear el mayor número de Pikmin que podáis en un solo día.

▸ Cinco misiones secretas, extra, cerradísimas, analizadas con todo detalle.

▸ Todos los requisitos para hacerte con las últimas medallas: tiempo, datos, vidas, aliados.

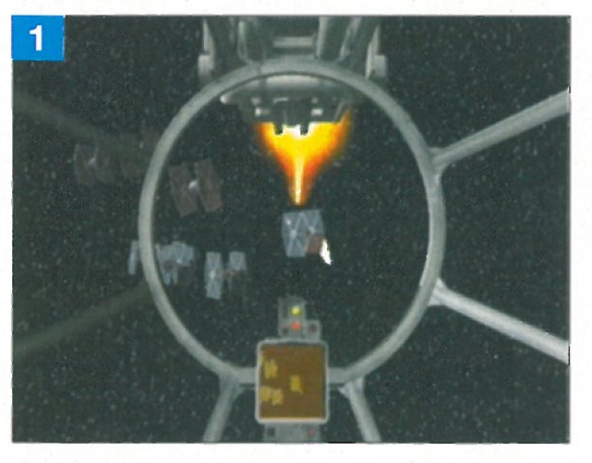
▸ Las naves secretas más interesantes, por fin al descubierto.

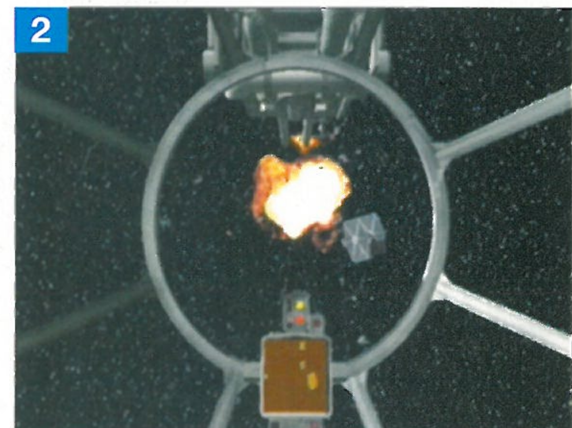
Resolvemos las misiones secretas

STAR WARS ROGUE LEADER

TERCERA PARTE y FINAL

Nos asomamos al final de esta guía poniendo las cinco últimas misiones, sí, las secretas, al descubierto. Seguro que aún te queda algo por hacer, algún lugar que ver, así que no pierdas tiempo y empápate de sabiduría.


1


2

MISIÓN 1
Huida de la Estrella (necesitas 20 puntos)

Objetivos de la misión:
1. Destruye todos los cazas TIE.

El **acceso a esta misión** extra se encuentra justo encima de la pantalla **ATAQUE A LA ESTRELLA.**

Si has visto «La Guerra de las Galaxias», esta misión te resultará familiar. Mientras el Halcón Milenario va huyendo de la Estrella de la Muerte es atacado por escuadrones de TIEs. Toma el lugar de Luke y, desde una torreta del Halcón, **dispara los cañones láser hasta derribar a todos los escuadrones** [1] [2]. Si no te das prisa, el Halcón será destruido.

En esta ocasión los botones R y L sirven para disparar, mientras que el Stick analógico y el C controlan el movimiento del arma.

La principal dificultad para la medalla de oro es la **precisión,** así que procura disparar a los TIEs cuando **pasen por la zona central de la ventana** y no los persigas sin levantar el dedo del gatillo.

MISIÓN 2
El campo de Asteroides (necesitas 30 puntos)

Objetivos de la misión:
1. Huye de los cazas TIE.
2. Aterriza a hurtadillas sobre un Destructor Estelar Imperial.

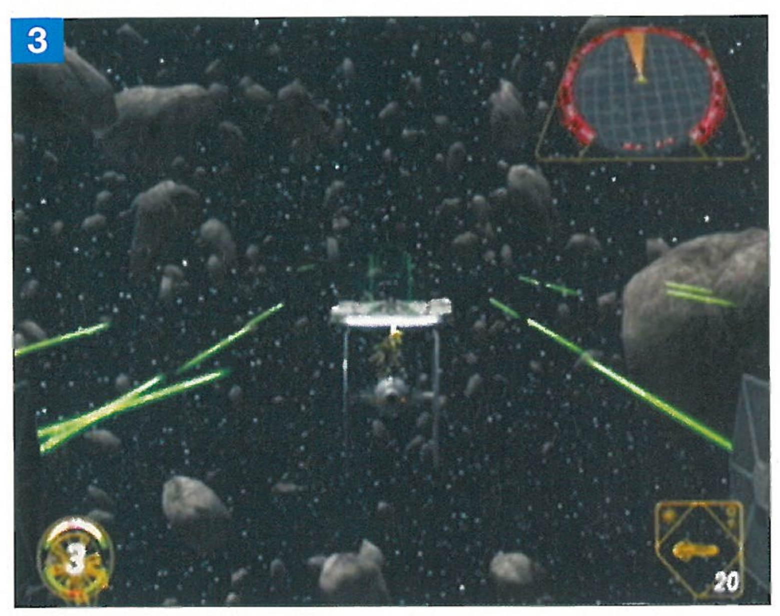
El acceso está encima de la pantalla de la misión **LA BATALLA DE HOTH.**

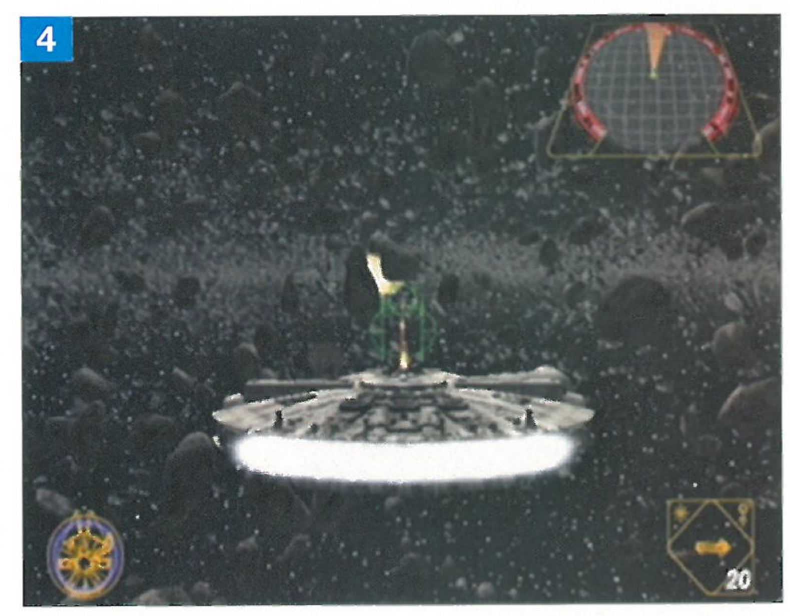
Esta misión está inspirada en una **secuencia del Imperio contraataca.** El Halcón Milenario está averiado y se mete en un **campo de asteroides** al huir de las fuerzas imperiales [3]. En la primera fase de la misión tienes que **evitar chocar** con los asteroides y derribar a todos los TIEs que te persiguen [4]. Pulsa A para disparar los láser laterales del Halcón, y usa el Stick C para mover la cámara. Es importante que no te apartes del rumbo que indica tu radar 3D, y que la nave esté a la misma altura que la línea blanquecina del horizonte.

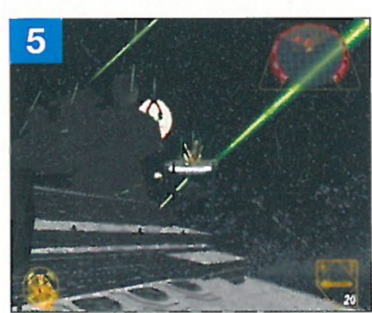
Después de ver una animación, estarás de nuevo en el campo de

REQUISITOS PARA LAS MEDALLAS /MISIÓN 1

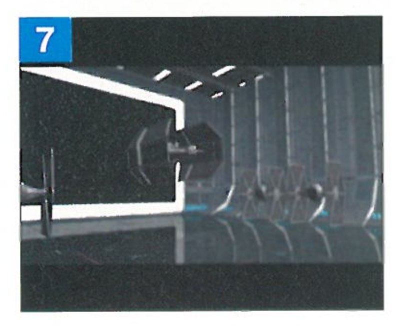
DATOS	BRONCE	PLATA	ORO
Tiempo utilizado	2:45	2:07	5:05
Enemigos destruidos	34	34	60
Eficacia puntería (%)	4	9	16
Aliados perdidos	0	0	6
Vidas perdidas	0	2	1
Eficacia ordenador (%)	100	45	95

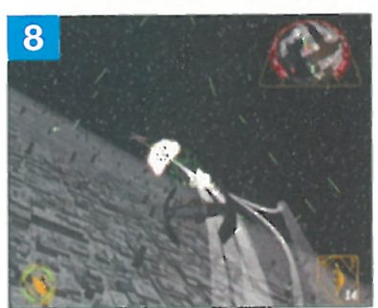












asteroides, pero esta vez el radar indica el rumbo que te lleva a un **Destructor Imperial.** En cuanto lo veas [5], lo único que tienes que hacer es acercarte por detrás hasta que veas un **símbolo de la Alianza** [6] y lanzarte sobre él.

MISIÓN 3
Triunfo del Imperio (necesitas 30 puntos)

Objetivos de la misión:

1. **Destruye todos los rebeldes de la superficie.**
2. **Destruye a todos los rebeldes antes de que lancen sus torpedos de protones.**

El acceso a la misión está justo encima de la pantalla de la misión **ATAQUE AL NÚCLEO.**

¡Por fin entramos en el lado oscuro de la Fuerza! No queríamos anticipar nada, pero ya verás cómo cambian las cosas aquí... En esta misión **usarás la nave personal de Darth Vader** [7] para detener el ataque de los rebeldes a la Estrella de la Muerte. Una de las mejoras técnicas que vas a encontrar en esta nave es el **misil de racimo guiado,** y más vale que la **consigas en la Batalla de Endor** o los rebeldes te darán más problemas de la cuenta. Sigue nuestro consejo, o no lo contarás.

La primera fase se desarrolla en la superficie de la Estrella de la Muerte. Manda a tus pilotos a por las naves y a continuación dedícate a **derribar a todos los rebeldes que se pongan a tiro en tu visor** [8].

La segunda fase es bastante sencilla. Lo único que debes hacer es penetrar en la **trinchera de la Estrella de la Muerte y detener a los escuadrones rebeldes** antes de que acaben con ella [9]. Ya te lo habíamos advertido. En el lado oscuro todo parece más simple.

REQUISITOS PARA LAS MEDALLAS /MISIÓN 2

DATOS	BRONCE	PLATA	ORO
Tiempo utilizado	6:00	5:25	4:35
Enemigos destruidos	25	37	50
Eficacia puntería (%)	2	5	10
Aliados perdidos	0	0	0
Vidas perdidas	20	2	1
Eficacia ordenador (%)	100	100	100

REQUISITOS PARA LAS MEDALLAS /MISIÓN 3

DATOS	BRONCE	PLATA	ORO
Tiempo utilizado	8:00	6:00	4:00
Enemigos destruidos	18	23	32
Eficacia puntería (%)	12	20	32
Aliados perdidos	5	4	3
Vidas perdidas	2	1	0
Eficacia ordenador (%)	100	100	100

USA EL TIE AVANZADO EN LAS MISIONES

Es el prototipo empleado por Darth Vader en la batalla de Yavin, y base para el eficaz interceptador TIE. El TIE Avanzado x1 es reconocible debido a sus peculiares alas dobladas. Está armado con cañones blaster pesados y utiliza misiles de racimo avanzados guiados como arma secundaria.

Esta nave es para TRIUNFO DEL IMPERIO y VENGANZA SOBRE YAVÍN. Para poder usarla en otras misiones, deberás ganar la medalla de oro en las 15 misiones.



EL HALCÓN MILENARIO

El Halcón Milenario es un transporte YT1300 de fabricación coreliana ilegalmente modificado. Sin duda es una de las naves más formidables de la galaxia. Tiene dos cañones láser cuádruples y puede usar como arma secundaria los misiles avanzados de impacto guiados.

Para desbloquear esta nave y utilizarla en varias misiones, necesitas obtener la medalla de bronce a lo largo de las diez misiones principales. A estas alturas serás muy capaz...




9


10


11


12



13



14

MISIÓN 4
Venganza sobre Yavin (necesitas 40 puntos)

OBJETIVOS DE LA MISIÓN:

1. **Destruye a todos los rebeldes que veas por la superficie.**
2. **No dejes que escapen más de dos transportes.**

El acceso a esta misión podrás encontrarlo justo al lado de la pantalla de la misión **TRIUNFO DEL IMPERIO.** Es necesario que al menos hayas conseguido la medalla de bronce en la misión TRIUNFO DEL IMPERIO para que la pantalla de esta misión aparezca. Además necesitas 40 puntos para desbloquearla.

En la **primera parte** de la misión nuestro objetivo será **acabar con todos los transportes** que están aparcados **junto a las pirámides** que hay **frente a la gran pirámide central.** Nada más empezar la misión, encárgate de los transportes que verás junto a la primera pirámide, a continuación ve a la de la izquierda y después a la de la derecha. Por fin, repite la misma operación [10].

En la **segunda fase** de la misión se **abrirá la puerta de la gran pirámide** y podrás irrumpir en la base de los transportes rebeldes para destruirlos [11]. Si haces esto último y no esperas a que los transportes salgan de la pirámide, acortarás en mucho el tiempo en el que completarás la misión, y estarás en buena posición para conseguir la medalla de oro. Si además tienes el **TIE Avanzado** (actualizado con los misiles de racimo guiados) y en la primera fase de la misión destruyes las **naves hay en los claros del bosque** [12], conseguir la medalla de oro será coser y cantar.

MISIÓN 5
Resistencia (necesitas 20 puntos)

OBJETIVOS DE LA MISIÓN:

1. **Destruye todas las naves imperiales.**

Poco se puede decir de esta misión aparte de que liquides a todos, que no dejes ni uno solo en pie [13]. Como puedes ver en los requisitos de las medallas, no hay ningún problema en **mantener el ordenador de tiro activado en todo momento.** Fíjate también en que el número total de vidas que puedes perder para conseguir medallas es de 12. Esto es porque **cada 9 oleadas de TIEs, aparecerá una bonita oleada de Lanzaderas imperiales que te concederá una vida** más una vez que te hagas cargo de ellas [14].

Si eres tan hábil de derribar las **99 oleadas de TIEs,** tendrás las suerte de participar en un duelo realmente especial. Disfrútalo y... ¡Que la Fuerza te acompañe! La necesitarás.

REQUISITOS PARA LAS MEDALLAS /MISIÓN 4

DATOS	BRONCE	PLATA	ORO
Tiempo utilizado	7:45	6:30	4:19
Enemigos destruidos	15	22	36
Eficacia puntería (%)	24	45	65
Aliados perdidos	23	19	15
Vidas perdidas	2	1	0
Eficacia ordenador (%)	100	100	100

REQUISITOS PARA LAS MEDALLAS /MISIÓN 5

DATOS	BRONCE	PLATA	ORO
Tiempo utilizado	4:00	4:00	4:00
Enemigos destruidos	80	400	1300
Eficacia puntería (%)	4	6	8
Aliados perdidos	25	50	99
Vidas perdidas	12	12	12
Eficacia ordenador (%)	0	0	0

LANZADERA IMPERIAL



El transbordador de clase Lambda fue diseñado para transportar tanto al personal como a la carga imperiales en recorridos entre las distintas naves estelares y las diferentes instalaciones de la galaxia.

Aunque molaría disfrutar de ella más, esta nave solo puedes utilizarla en las misiones extras TRIUNFO DEL IMPERIO y VENGANZA SOBRE YAVIN (la pantalla corresponde a esta última misión), pero para ello antes tendrás que conseguir medalla de oro en ambas misiones.



Informática y videojuegos



59,95

COMPRA AGGRESSIVE INLINE Y LLÉVATE UNOS AURICULARES DE REGALO

59,95

COMPRA SUPER MARIO SUNSHINE Y LLÉVATE UNA CAMISETA DE REGALO



CONSOLA GAME CUBE NEGRA O MORADA 

64,95

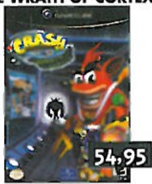
COMPRA TUROK EVOLUTION Y LLÉVATE EL DVD QUE INCLUYE CÓMO SE HIZO Y LA HISTORIA DE TODA LA SAGA DE REGALO



CAPCOM vs SNK 2 EO



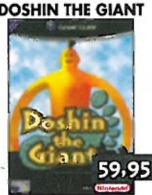
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX



DISNEY'S MAGICAL MIRROR



DOSHIN THE GIANT



LARGO WINCH — 59,95

RESIDENT EVIL — 64,95



LUIGI'S MANSION	59,95
SONIC ADVENTURE 2	54,95
SPIDER-MAN: THE MOVIE	67,95
STAR WARS: ROUGE LEADER	64,95
SUPER SMASH BROS. MELEE	59,95
ACCESORIOS	
MEMORY CARD 59 NINTENDO	19,95
CONTROL PAD (3 COLORES)	32,95



THE SUM OF ALL FEARS	octubre
BARBARIAN	octubre
TAZ WANTED	octubre
ETERNAL DARK.: S. REQUIEN	noviembre
FIFA 2003	noviembre
STARFOX ADVENTURES	noviembre
N. FOR SPEED: H. PURSUIT 2	noviembre
TIME SPLITTERS 2	noviembre



GAME BOY ADVANCE

MORADA
AZUL TRANSPARENTE
BLANCA
ROJA TRANSPARENTE
NEGRA

99,90

GBA AZUL TRANS. + SUPER MARIO ADVANCE 2

129,95

CASTLEVANIA: H. OF DISSONANCE — 44,95

COLIN McRAE RALLY 2



DISNEY'S MAGICAL QUEST



MEDAL OF HONOR UNDERGROUND



MONSTER FORCE — ROBOCOP



superofertas del mes

EL PLANETA DE LOS SIMIOS — 29,95

FINAL FIGHT ONE



KAO THE KANGAROO



MEGAMAN BATTLE NETWORK



SUPER DODGE BALL



SUPER STREET FIGHTER II TURBO R.





GAME BOY ADVANCE NEGRA + DEXTER'S LABORATORY + ECKS vs SEVER

Nuevas tiendas

ALICANTE
Alicante C.C. Puerta de Alicante, L. B-48
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13
ÁVILA
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n
CÁDIZ
San Fernando C.C. Gran Vía, 2. L. 11
MADRID
Alcorcón C.C. Tres Aguas (Carlos III), l. 158
MURCIA
Cartagena C/ Alameda de San Antón, 20
VALENCIA
Valencia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables o otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 15 de septiembre al 15 de octubre.

pedidos por internet www.centromail.es

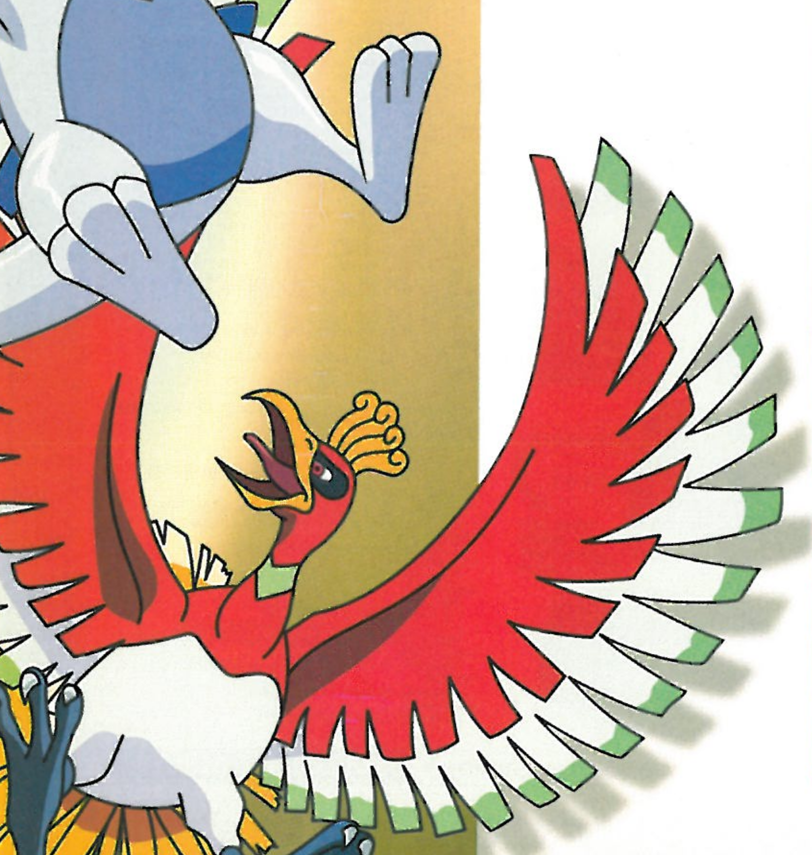
- Vence a dos nuevos líderes, Sachiko y Erika.
- Más y mejores Pokétrucos y Movimientos Huevo.
- ¿Cómo obtener un diploma de Game Freak?

Manual de estrategia para entrenadores

POKéMON ORO Y PLATA

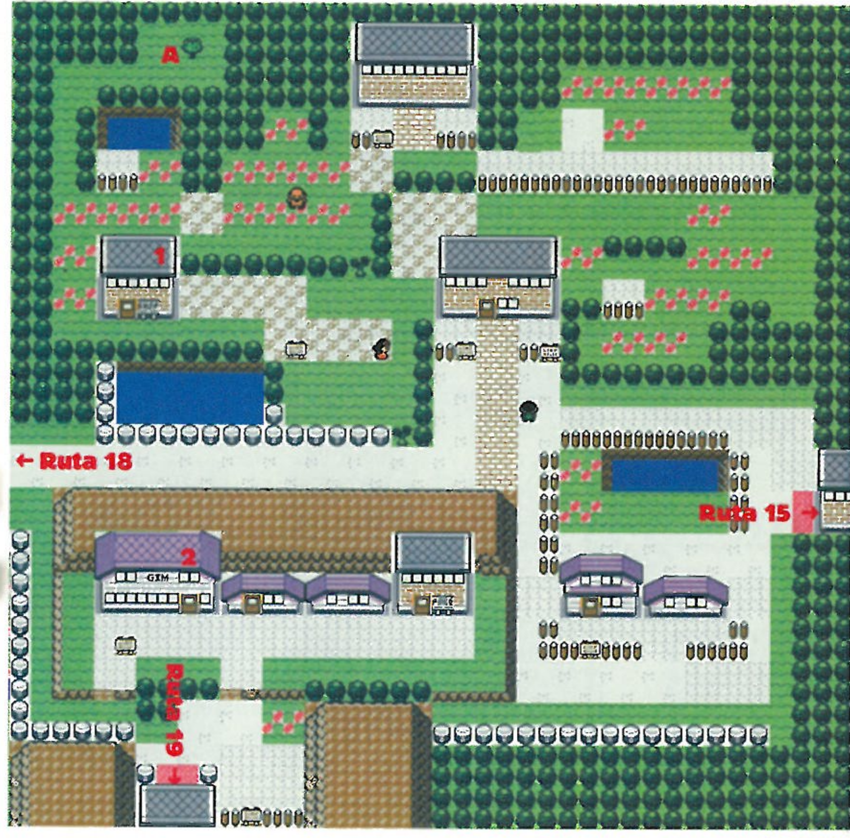
DECIMO SEXTA PARTE

La excursión de este mes nos lleva por dos de los lugares más atractivos de Kanto. Precisamente de Ciudad Azulona hablan maravillas sobre sus locales, casinos, centros comerciales. Ideal para encontrar diversión a tope.



Ciudad Fucsia

¡Menudo rollo! La Zona Safari está cerrada, pero al menos podrás ganar una nueva medalla y comprar algunas cosas en la tienda.





NO LO OLVIDES



1 La tienda

Antes de ir al gimnasio procura comprar algunas unidades de **Cura Total** y echa un vistazo a la **Carta Flor**.



LISTA DE PRECIOS

Súper Ball	600	Max. Repel	700
Cura Total	600	Super Poción	700
Ultra Ball	1.200	Carta Flor	50

2 El gimnasio

El líder del gimnasio de este gimnasio era Koga, pero ahora, debido a que se ha incorporado al Alto Mando, encontraréis a su hija Sachiko en su lugar. **Todos los entrenadores se parecen a Sachiko,** así que lo mejor será derrotarlos a todos para que no quede duda de quién es el mejor. O eso, o buscas en la parte superior izquierda.



¡CONSÍGUELOS!

A. ANTIQUEMABAYA

Líder Pokémon #12



Sachiko usa Pokémon de tipo veneno. Ten cuidado con ella porque además de intentar envenenarte, usará técnicas como Doble Equipo y Rayo Confuso.

SACHIKO

Sus Pokémon son tipo veneno. Débiles frente a los ataques tipo tierra, pero como Crobat es también volador, y el segundo de Ariados y Venomoth es bicho, la debilidad queda compensada.

Equipo de Sachiko

CROBAT Nv 36	**ARIADOS** Nv 33
WEEZING Nv 36 (DOS)	**VENOMOTH** Nv 398

Consejos para Sachiko

Utiliza un Pokémon que conozca Psíquico. Otra opción interesante es emplear ataques de tipo tierra contra Weezzing, de tipo fuego contra Ariados y Venomoth, y de tipo hielo o eléctrico contra Crobat.

Premios Sachiko

MEDALLA CASCADA

No tiene efecto conocido sobre los Pokémon.

MT 06, TÓXICO

Envenena al rival. La cantidad de daño por el veneno aumenta cada turno.

62 POLIWRATH



Aunque es un nadador hábil y enérgico, que usa todos sus músculos, este Pokémon vive en tierra firme.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Doblebofetón	Normal
–	Hipnosis	Psíquico
–	Pistola Agua	Agua
Nv 35	Sumisión	Lucha
Nv 51	Telépata	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Lucha
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: **Poliwag** ▶ **Poliwhirl** (Nv25) **Poliwrath** (Piedra Agua) **Politoed** (Intercambio con Roca del Rey)

63 ABRA



Si decide TELETRANSPORTARSE al azar, dará la impresión de haber creado copias de sí mismo.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Teletransporte	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: **Abra** ▶ **Kadabra** (Nv 16) ▶ **Alakazam** (Intercambio)

64 KADABRA



Si usa sus habilidades, emite ondas alfa especiales que hacen que las máquinas fallen.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Teletransporte	Psíquico
–	Kinético	Psíquico
Nv 16	Confusión	Psíquico
Nv 18	Anulación	Normal
Nv 21	Psico-Rayo	Psíquico
Nv 26	Recuperación	Normal
Nv 31	Premonición	Psíquico
Nv 38	Psíquico	Psíquico
Nv 45	Reflejo	Psíquico
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: **Abra** ▶ **Kadabra** (Nv 16) ▶ **Alakazam** (Intercambio)

65 ALAKAZAM



Sus neuronas se multiplican continuamente durante su vida. Por eso, siempre lo recupera todo.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Teletransporte	Psíquico
–	Kinético	Psíquico
Nv 16	Confusión	Psíquico
Nv 18	Anulación	Normal
Nv 21	Psico-Rayo	Psíquico
Nv 26	Recuperación	Normal
Nv 31	Premonición	Psíquico
Nv 38	Psíquico	Psíquico
Nv 45	Reflejo	Psíquico
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: **Abra** ▶ **Kadabra** (Nv 16) ▶ **Alakazam** (Intercambio)

Rutas 16/17 y 18

Después de abandonar Ciudad Fucsia necesitaremos la bici para pedalear por estas tres rutas, sobre todo por la Ruta 17. Por algo se llama el CAMINO DE BICIS, y no precisamente porque las regalen.



← Ruta 17

Ciudad Fucsia →

RUTA 17

↑ Ruta 16

Ruta →

RUTA 16

Ciudad Azulona →

Ruta 17 →

¡Hazte con todos!

FEAROW		GRIMER	
● Mañana	● Mañana	● Todo el día	● Todo el día

MUK		SLUGMA	
● Todo el día	● Todo el día	● Todo el día	● Todo el día

MURKROW	
● Todo el día	● Todo el día

* Sólo en la Ruta 16

Pokétruco

Está claro que si tienes «Pokémon Cristal» tus Pokémon serán mejores guerreros. Imaginemos que tienes a Dragonite, ¿no te parecería magnífico que aprendiera Rayo, Rayo Hielo y Lanzallamas?

Pues en «Pokémon Cristal», el Tutor de Movimientos que aparece en Ciudad Trigal podrá enseñarle estos movimientos tu flamante Dragonite. No nos digas que no te mola, ¿eh?

FICHAS 4000

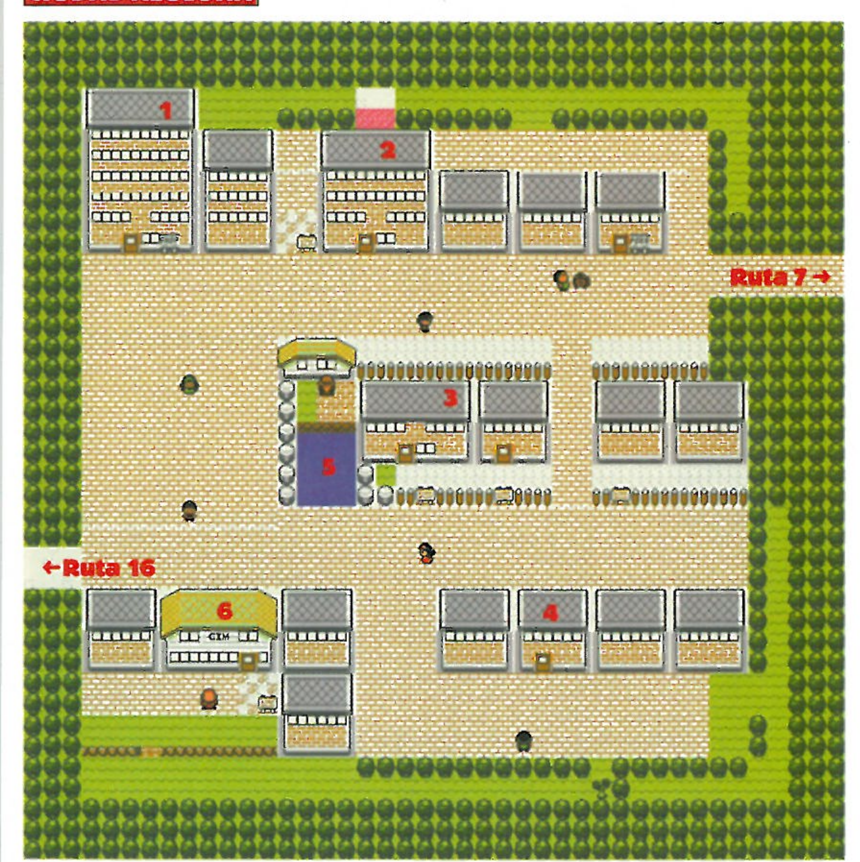
▶SÍ
NO

Te costará 4000 fichas. ¿Vale?

Ciudad Azulona

Sin duda alguna has llegado a la ciudad más divertida de Kanto. Tienes un Centro Comercial, un Casino y una Mansión en la que verás a los mismísimos chicos de Game Freak, los programadores del juego.

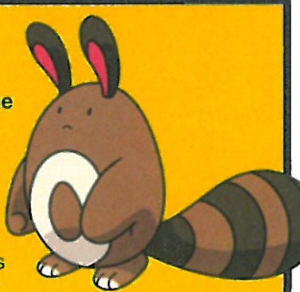
CIUDAD AZULONA

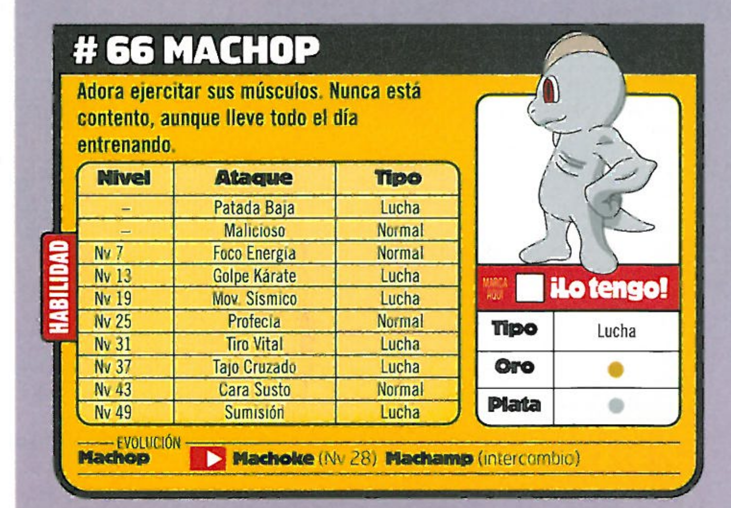


MOVIMIENTOS HUEVO

Puede que los movimientos que aprende Sentret durante su entrenamiento no te parezcan gran cosa, pero si supieras los Movimientos Huevo que puede aprender cambiarías de opinión. Para que lo sepas, sus Movimientos Huevo son los siguientes: Doble Filo, Persecución, Cuchillada, Inversión y Foco Energía.

Puedes conseguir a Sentret con Cuchillada si cruzas un Ursaring macho con un Sentret hembra.





66 MACHOP

Adora ejercitar sus músculos. Nunca está contento, aunque lleve todo el día entrenando.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Patada Baja	Lucha
–	Malicioso	Normal
Nv 7	Foco Energía	Normal
Nv 13	Golpe Kárate	Lucha
Nv 19	Mov. Sísmico	Lucha
Nv 25	Profecía	Normal
Nv 31	Tiro Vital	Lucha
Nv 37	Tajo Cruzado	Lucha
Nv 43	Cara Susto	Normal
Nv 49	Sumisión	Lucha

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Lucha
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Machop ▶ Machoke (Nv 28) Machamp (intercambio)



67 MACHOKE

Los músculos que cubren su cuerpo irradian poder. Aun inmóvil, rezuma una fuerza increíble.

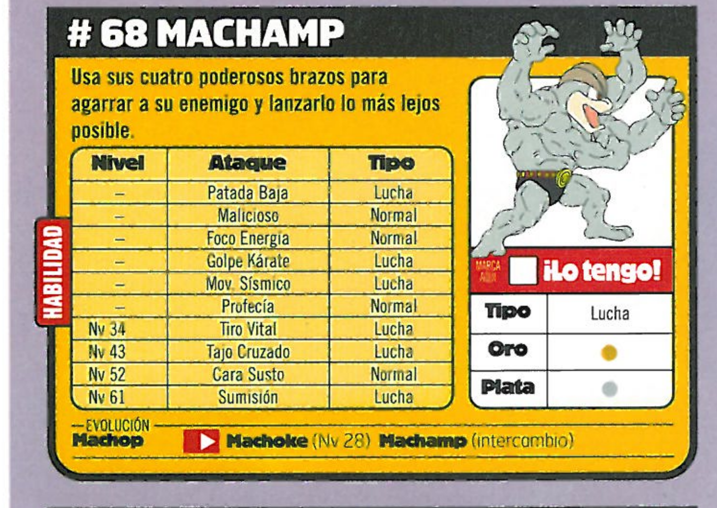
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Patada Baja	Lucha
–	Malicioso	Normal
–	Foco Energía	Normal
–	Golpe Kárate	Lucha
–	Mov. Sísmico	Lucha
–	Profecía	Normal
Nv 34	Tiro Vital	Lucha
Nv 43	Tajo Cruzado	Lucha
Nv 52	Cara Susto	Normal
Nv 61	Sumisión	Lucha

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Lucha
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Machop ▶ Machoke (Nv 28) Machamp (intercambio)



68 MACHAMP

Usa sus cuatro poderosos brazos para agarrar a su enemigo y lanzarlo lo más lejos posible.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Patada Baja	Lucha
–	Malicioso	Normal
–	Foco Energía	Normal
–	Golpe Kárate	Lucha
–	Mov. Sísmico	Lucha
–	Profecía	Normal
Nv 34	Tiro Vital	Lucha
Nv 43	Tajo Cruzado	Lucha
Nv 52	Cara Susto	Normal
Nv 61	Sumisión	Lucha

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Lucha
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Machop ▶ Machoke (Nv 28) Machamp (intercambio)



69 BELLSPROUT

Planta sus patas bajo tierra para absorber agua. No puede escapar de su enemigo si está arraigado.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Látigo Cepa	Planta
Nv 6	Desarrollo	Normal
Nv 11	Repetición	Normal
Nv 15	Somnífero	Planta
Nv 17	Polvo Veneno	Veneno
Nv 19	Paralizador	Planta
Nv 23	Ácido	Veneno
Nv 30	Dulce Aroma	Normal
Nv 37	Hoja Afilada	Planta
Nv 45	Portazo	Normal

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Bellsprout ▶ Weepinbell (Nv 21) Victreebell (Piedra Hoja)



NO LO OLVIDES



1 El Centro Comercial

Seguro que al entrar en el Centro Comercial pensarás que esto ya lo has visto antes. No te alarmes, ni has perdido la cabeza ni el juego se ha vuelto loco, lo que ocurre es que este Centro Comercial pertenece a la misma cadena que el de Ciudad Trigal, y por eso se asemejan tanto.

misma cadena que el de TRIGAL.

LISTA DE PRECIOS

P1: TIENDA DE ENTRENADORES

Dependiente 1		Dependiente 2	
Poción	300	Poké Ball	200
Súper Poción	700	Súper Ball	600
Híper Poción	1200	Ultra Ball	1200
Máx. Poción	2500	Cuerda Huida	550
Revivir	1500	Cura Total	600
Súper Repel	500	Antídoto	100
Máx Repel	700	Antiquemar	250
Antihielo	250		
Despertar	250		
Antiparaliz.	200		

P2: TIENDA MT		P3: REGALOS	
MT10, Poder Oculto	3000	Poké Muñeco	1000
MT37, Torm. Arena	2000	Carta Amor	50
MT11, Día Soleado	2000	Carta Surf	50
MT17, Protección	3000		
MT18, Danza Lluvia	2000		

P4: FARMACIA

Dependiente 1		Dependiente 2	
Más PS	9800	Precisión X	950
Proteínas	9800	Prtotec. Esp	700
Hierro	9800	Directo	650
Carburante	9800	Ataque X	500
Calcio	9800	Defensa X	550
Velocidad X	350		
Especial X	350		

P5: EXPENDEDORAS

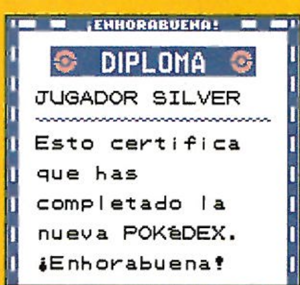
Agua Fresca	200		
Limonada	350	Refresco	300

2 Una MT y un Diploma



Si entras en la MANSIÓN AZULONA por la puerta trasera y subes las escaleras hasta la azotea, podrás entrar en un ático en el que un cuentista, nunca mejor dicho, te contará un cuento de miedo. Escucha con atención y recibirás la MT03 (Maldición), como ves en la primera pantalla de la derecha.

Entra por la puerta principal de LA MANSIÓN AZULONA y sube a la SALA DE DESARROLLO de Game Freak. Cuando completes la Pokédex, tu paciencia y dedicación serán recompensadas con un Diploma que podrás imprimir para presumir delante de tus amigos (pantalla derecha).



3 ¡Hagan juego señores!



En CIUDAD AZULONA hay otro CASINO en el que divertirse. Aquí también hay tragaperras y máquinas para apostar a las cartas. Ya sabes, compra algunas fichas y prueba suerte. A lo mejor te toca.

Si la suerte te acompaña, en el edificio que hay al lado del CASINO podrás canjear las fichas por fabulosos regalos. Aquí tienes una lista:

Premios	Fichas necesarias
MT32, Doble Equipo	1500
MT29, Psíquico	3500
MT15, Híper Rayo	7500
MR. MIME	3333
EEVEE	6666
PORYGON	9999

4 Usa los RESTOS para combatir



Al sur de CIUDAD AZULONA, en un bloque de cuatro casas, hay un restaurante en el que se celebra un concurso de tragones. Dentro del restaurante nadie te hará caso, pero si miras en la papelera encontrarás un objeto muy interesante llamado RESTOS (que no te dé corte buscar).

Si equipas a un Pokémon con RESTOS, observarás como en cada turno del combate es capaz de recuperar su correspondiente PS.

Pokétruco



Un Pokémon que transfieras desde Rojo, Azul o Amarillo, siempre irá equipado con algún tipo de objeto.

- Un Kadabra capturado en Amarillo vendrá a Oro y Plata con una **CUCHARA TOR**, objeto que mejora el poder de los ataques psíquicos.
- Un Pikachu de Amarillo llegará a Oro y Plata con una **BOLA LUMINOSA.** Con este objeto, Pikachu doblará su Ataque Especial.

5 Busca en la charca



Si hablas con el anciano que hay delante de la charca, te enterarás de que está infestada de GRIMER. Haz Surf en la charca durante un rato y tendrás oportunidad de capturarlo. No olvides que cuando GRIMER evolucione a Muk se convertirá en uno de los Pokémon de tipo veneno más poderosos que podrás encontrar a lo largo del juego. De nada.

6 El gimnasio de las chicas

Has llegado a un gimnasio exclusivo de chicas en el que todas las entrenadoras son especialistas en Pokémon de tipo planta. La líder se llama Erika y a estas alturas del juego sus Pokémon no deberían darte mucha guerra. De todas formas vamos a darte algunos consejos.



Líder Pokémon #13



Erika es una experta en Pokémon de tipo planta. Cuando despliegue todo su encanto puedes verte dormido, infectado por Drenadoras o paralizado. Será mejor que tengas cuidado.

ERIKA

Como los Pokémon de Erika pertenecen al tipo planta serán débiles frente a los ataques de tipo fuego, hielo, veneno, volador y bicho. Dado que Victreebel pertenece también al tipo veneno y Jumpluff al tipo volador, prueba a usar contra ellos los ataques psíquicos y los de tipo rocas.

Equipo de Erika

TANGELA Nv 42	**VICTREEBEL** Nv 46
JUNPLUFF Nv 41	**BELLOSSOM** Nv 46

Consejos para Erika

Un buen Pokémon de tipo fuego, hielo o volador será suficiente para acabar con todo el equipo de Erika. Ten cuidado con las Drenadoras de Jumpluff y si algún Pokémon resulta infectado por ellas, retíralo del combate y cuando vuelvas a sacarlo la infección habrá desaparecido.

Premios Erika

MEDALLA ARCOIRIS
No tiene efecto conocido sobre los Pokémon.

MT 19, GIGA-DRENADO
La mitad de los PS extraídos del rival se añadirán a los del Pokémon que use este movimiento.

70 WEEPINBELL



Si su presa no le cabe en la boca, la corta con hojas afiladas, facilitando su digestión.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Látigo Cepa	Planta
–	Desarrollo	Normal
–	Repetición	Normal
–	Somnífero	Planta
–	Polvo Veneno	Veneno
–	Paralizador	Planta
Nv 24	Ácido	Veneno
Nv 33	Dulce Aroma	Normal
Nv 42	Hoja Afilada	Planta
Nv 54	Portazo	Normal

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Bellsprout ▶ Weepinbell (Nv 21) Victreebell (Piedra Hoja)

71 VICTREEBELL



Este terrorífico POKéMON planta atrae a su presa con miel aromática para derretirla luego en su boca.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Látigo Cepa	Planta
–	Somnífero	Planta
–	Dulce Aroma	Normal
–	Hoja Afilada	Planta
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Bellsprout ▶ Weepinbell (Nv 21) Victreebell (Piedra Hoja)

72 TENTACOOL

Nada sin rumbo por las olas. Es difícil de ver en el agua. A veces no se le ve hasta que te acaba picando.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Picotazo Ven.	Veneno
Nv 6	Supersónico	Normal
Nv 12	Restricción	Normal
Nv 19	Ácido	Veneno
Nv 25	Rayo Burbuja	Agua
Nv 30	Repetición	Normal
Nv 36	Barrera	Psíquico
Nv 43	Chirrido	Normal
Nv 49	Hidro Bomba	Agua
–	–	–



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

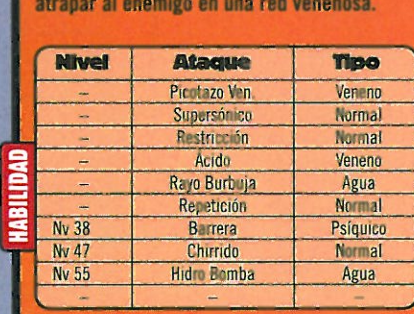
Tipo	Agua/Veneno
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Tentacool ▶ Tentacruel (Nv 30)

73 TENTACRUEL

En la batalla, extiende sus 80 tentáculos para atrapar al enemigo en una red venenosa.

HABILIDAD



Nivel	Ataque	Tipo
–	Picotazo Ven.	Veneno
–	Supersónico	Normal
–	Restricción	Normal
–	Ácido	Veneno
–	Rayo Burbuja	Agua
–	Repetición	Normal
Nv 38	Barrera	Psíquico
Nv 47	Chirrido	Normal
Nv 55	Hidro Bomba	Agua
–	–	–



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Veneno
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Tentacool ▶ Tentacruel (Nv 30)

GAMECUBE

BATMAN: VENGEANCE

- **Modo Cheat:** En el menú principal, presiona la secuencia L, R, L, R, X, X, Y, Y.
- **Batarangs eléctricos ilimitados:** En el mismo sitio, presiona L, R, Y, X.
- **Todos los movimientos de poder y 120 puntos de hazañas:** En el menú principal, pulsa L, L, R, R, L, R, L, R.
- **Esposas infinitas:** Allí, allí pulsas la secuencia X, Y, X, Y, L, R, R, L, L.
- **Batlanzador infinito:** La secuencia esta vez es Y, X, Y, X, L, R, L, R.



BURNOUT

- **Premios:** Completando el juego obtendrás los nuevos modos Free Run y Free Run Twin, para uno y dos jugadores. En ellos podrás circular a tu antojo por la carretera. Además aparecerá la opción de Créditos.
- **Modo Face Off:** Completa el modo Campeonato una vez para que aparezca el primer desafío Face Off, en el que correrás contra el Roadster.
- **Towtruck:** Juega el modo Campeonato hasta desbloquear el segundo desafío y gana su carrera.
- **Saloon GT:** Tercer Face Off y tercer coche que te llevas.
- **Bus:** Más Face Off, esta vez contra este mastodonte. Si ganas, para ti.
- **Ahorrando turbo:** Ya sabes que conducir por el carril contrario hará subir tu barra. La cosa está en que, si sigues en ese carril y le das al turbo, te encontrarás con la barra medio llena al terminar.
- **Conductores responsables:** Haz una vuelta perfecta, es decir, sin chocarte con nadie, y tu bonus subirá automáticamente.
- **Salida rápida:** Acelera inmediatamente antes de que el "1" desaparezca de la pantalla en la parrilla de salida.
- **Curvas fáciles:** Cuando tomes curvas muy pronunciadas, dale pequeños toquecitos al acelerador para girar más sin derrapar.

CRAZY TAXI

- **Vista desde el interior del coche:** Inserta un mando en la tercera ranura y presiona L, R, Y en ese mando. Hazlo en mitad de la partida o no funcionará.
- **La bici más fácil:** Obtén la bicicleta en los modos arcade y normal pulsando rápidamente L + R tres veces y luego A. Hazlo al elegir tu personaje y, si funciona, oirás un timbre de bici.
- **Modo "Another Day":** Presiona R mientras escoges conductor para empezar una partida con clientes y localizaciones cambiadas. Si lo haces bien, alguien dirá "Another day" por ahí.
- **Modo experto:** Para jugar sin flecha indicativa ni indicadores de destino, presiona L, R, Start simultáneamente antes de que aparezca la pantalla de selección de personaje. Si lo has hecho bien, la palabra "Expert" aparecerá en pantalla. Si solamente quieres eliminar la flecha, presiona R y Start en el mismo sitio; y si sólo quieres que desaparezcan los indicadores de destino, pulsa L y Start.



GAUNTLET DARK LEGACY

Ahora resulta que poniendo estos códigos como nombre, podemos vestir a nuestro personaje de extrañas maneras. Probad con estos, a ver qué pasa.

HECHICERO
- **Alien.** SKY100
- **Malvado.** GARM99
- **Lich.** GARM00
- **Faraón.** DES700
- **Sumner.** SUM224

GUERRERO
- **Vestido de ogro.** CAS400
- **Jefe de los orcos.** MTN200
- **Con sombrero de rata.** RAT333

VALKIRIA
- **Animadora.** CEL721
- **Muerte.** TWN300
- **Colegiala.** AYA555

CABALLERO
- **Calvo y con ropa de calle.** STG333
- **Centurión.** BAT900
- **Kimono negro.** SJB964
- **Vestimenta negra.** DARTHC
- **Ninja.** TAK118
- **Quarterback.** RIZ721
- **Ropa de calle.** ARV984
- **Ropa de calle y gorra.** DIB626
- **Camarero.** KAO292

BUFÓN
- Bastón con gorra. KJH105
- **Bastón con cresta.** PNK666
- **Bastón con sonrisas.** STX222

ENANO
- **Gimp.** NUD069
- **Bufón alto.** ICE600

INVENCIBILIDAD
- Mete INVULN como nombre.

SIEMPRE ANTI-MUERTE
- 1ANGEL es el nombre.

TURBO SIEMPRE LLENO
- PURPLE

SIEMPRE INVISIBLE
- 000000

SIEMPRE POLLO
- EGG911

DESVIAR DISPARO PERMANENTE
- REFLEX

SUPER TIRO CON ARCO LARGO PERMANENTE
- SSHOTS

DIRPARO TRIPLE PERMANENTE
- MENAGE

VISIÓN DE RAYOS-X PERMANENTE
- PEEKIN

RAPIDEZ
- XSPEED

EMPEZAR CON 10000 MONEDAS
- 10000K

POCIONES Y LLAVES
- ALLFUL

DISPARO RÁPIDO
- QCKSHT

JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE

- **Pistola dorada:** Completa el nivel "Trouble In Paradise" con calificación Oro. Desbloquearás una P2K dorada que incluye silenciador.
- **Pistola dorada en modo multi-jugador:** Completa el nivel "Precious Cargo" con calificación Platino y todos los iconos 007.
- **CH-6 dorado:** Completa el nivel "Precious Cargo" con calificación Oro para obtener cohetes ilimitados.
- **Power-up dorado de puntería:** Completa el nivel "Bad Diplomacy" con una calificación Oro para apuntar fácilmente.
- **Power-up dorado de clip:** Completa el nivel "Cold Reception" con una calificación Oro.
- **Power-up dorado de granadas:** Completa el nivel "Night Of The Jackal" con una calificación Oro.
- **Power-up dorado de balas:** Completa el nivel "Poseidon" con una calificación Oro.
- **Power-up dorado de armadura:** Completa el nivel "Forbidden Depths" con una calificación Oro.
- **Munición infinita para la pistola dorada:** Completa el nivel "Evil Summit" con una calificación Oro.
- **Misiles de coche ilimitados:** Completa el nivel "Dangerous Pursuit" con calificación Oro.
- **Nivel multi-jugador "Rocket Manor":** Completa el nivel "Trouble In Paradise" con calificación Oro y todos los iconos 007 y que te sienten bien los misilazos con los colegas.
- **Modelo "Stealth Bond" en modo multi-jugador:** Completa el nivel "Dangerous Pursuit" con calificación Platino y todos los iconos 007.
- **Modelo "Guard" en modo multi-jugador:** Completa el nivel "Cold Reception" con una calificación Platino y todos los iconos 007.
- **Modelo "Alpine guard" en modo multi-jugador:** Completa "Streets Of Bucharest" con una calificación Platino y todos los iconos 007.
- **Modelo "Cyclops Oil guard" en modo multi-jugador:** Completa el nivel "Poseidon" con una calificación Platino y todos los iconos 007.
- **Modelo "Poseidon guard" en modo multi-jugador:** Completa "Mediterranean Crisis" con una calificación Platino y todos los iconos 007.
- **Modelo "Carrier guard" en modo multi-jugador:** Completa el nivel "Evil Summit" con una calificación Platino y todos los iconos 007.



- **Power-up de disparo rápido:** Completa el nivel "Fire And Water" con una calificación Oro.
- **Power-up de regeneración de armadura:** Completa el nivel "Mediterranean Crisis" con una calificación Oro.
- **Pistola Calypso en modo multi-jugador:** Completa el nivel "Fire And Water" con una calificación Platino y todos los iconos 007.
- **Arsenal completo en modo multi-jugador:** Completa el nivel "Forbidden Depths" con una calificación Platino y todos los iconos 007.
- **Botas de gravedad en modo multi-jugador:** Completa el nivel "Bad Diplomacy" con una calificación Platino y todos los iconos 007.
- **Pistola Viper en modo multi-jugador:** Completa el nivel "Night Of The Jackal" con una calificación Platino y todos los iconos 007.
- **Coche Lotus Esprit:** Completa"Streets Of Bucharest" con una calificación Oro.

MX SUPER FLY

- **Reventón de juego:** Pulsa la secuencia X, Y, L+X, X, L, Z, R+Y para desbloquear todo lo escondido en el juego, que es bastante.

NBA COURTSIDE 2002

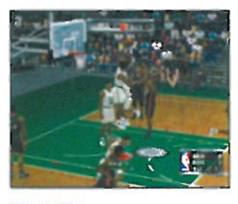
- **Test de estrés del controlador:** Entra en la pantalla "skills mode", donde están las opciones del concurso

AGGRESSIVE INLINE



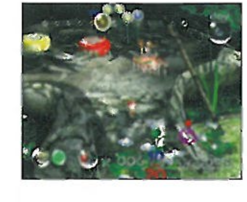
- **Patinadores secretos:** Por cada nivel que completes con todos los objetivos normales y escondidos completados, sacarás un personaje secreto. Aquí tenemos una lista de niveles y personajes.
  - **Movie Lot:** The Bride
  - **Civic Center:** Goddess
  - **Industrial:** Junkie
  - **Boardwalk:** Captain
  - **Cannery:** Diver
  - **Airfield:** Bombshell
  - **Museum:** Mummy
- **Códigos de truco:** Coge todos los bricks de zumo en un nivel y revelarás un nuevo código de truco.
- **Secuencias FMV:** Completa los objetivos normales de cada nivel para ir obteniendo películas.
- **Todas las llaves:** Para obtener todas las llaves, nada como introducir SKELETON en la pantalla de códigos. Ya verás, ya...
- **Barra de zumo llena:** Si lo que quieres es tener la barra de zumo siempre llena, la palabra que debes meter en los códigos es BAKABAKA.
- **Wallrides con baja gravedad:** En el menú de trucos, introduce la secuencia Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, A, B, A, B, Start. Si lo has hecho correctamente, el menú de trucos se cerrará.
- **Grinds perfectos:** Introduce en la pantalla de códigos BIGUPYASELF para grindar de lo lindo.
- **Handplants perfectos:** Esta vez la palabra es JUSTINBAILEY también en la pantalla de códigos.
- **Manuals perfectos:** La palabreja en cuestión es QUEZDONTSLEEP.
- **Desbloquear todos los personajes:** En el menú de trucos, entra la secuencia Abajo, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha.
- **Power Skates:** Completa todos los objetivos de un nivel y vuelve luego a jugarlo para conseguir los Power Skates.
- **Ultra Skates:** Completa todos los niveles con los objetivos normales y ocultos cumplidos. Vuelve a ese nivel y coge los Ultra Skates.

de triples y práctica. Mantén presionados X e Y mientras pulsas Arriba en la palanca de control y Abajo en la amarilla. Debe de aparecer la opción "Controller Stress Test".
- **Equipos secretos:** Saca el "Controller Stress Test", entra en esa opción y presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, X, Derecha. Un sonidillo te hará saber que lo has hecho bien. A continuación elige Arcade o juego rápido para ver los tres nuevos equipos.
- **Jugadores pequeños:** De nuevo en la pantalla "Controller Stress Test", presiona la secuencia Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Y, Derecha. Si hay sonidillo, lo has hecho bien.
- **Cabezones:** Otra vez en el "Controller Stress Test" presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Y, Izquierda. Sonidillo y al bote.
- **Manazas:** Donde siempre, presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Y, Abajo. Ya sabes, el sonido.
- **Jugadores invisibles:** En el mismo sitio, presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Y, X, Derecha. Sí, algo sonará, algo.



PIKMIN

- **Modo Challenge:** Salva en cualquier momento para que aparezca este modo en el menú principal. Aquí puedes jugar todas las secciones que hayas completado, pero en un formato parecido a un "Time Attack". El objetivo es reunir la mayor cantidad posible de Pikmin antes de que anochezca.
- **Fuegos artificiales:** Eres el maestro de los Pikmin, así que demuéstraselo. Pulsa abajo en la cruceta durante el juego para que cuatro Pikmin te lleven al campamento base. Unos fuegos artificiales serán lanzados en tu honor. Si sigues presionando, verás verdaderas salvas.



RESIDENT EVIL

- **Nuevas vestimentas:** Completa el juego una vez en cualquier nivel de dificultad para obtener la Llave Especial. Con ella podrás abrir la sala de trajes donde tendrás la oportunidad de cambiar tu ropa al iniciar una nueva partida.
- **Atuendo de Sarah Connor para Jill:** Completa el juego una vez con Jill en cualquier nivel de dificultad.
- **Atuendo de Resident Evil 3 para Jill:** Ahora completa el juego dos veces con Jill, también en cualquier dificultad.
- **Atuendo de "The Mexican" para Chris:** Completa el juego con Chris en cualquier nivel de dificultad para vestirlo como Brad Pitt en la película "The Mexican". Además, Rebecca aparecerá vestida como "Julia Robles" en esa misma peli.
- **Atuendo de Code Veronica para Chris:** Completa el juego dos veces con Chris en cualquier nivel de dificultad para ponerte guapetón.

SIMPSONS: ROAD RAGE

- **Dinero extra:** Presionando L+R, pulsa Y cuatro veces en el menù de opciones.
- **Más cámaras:** Presionando L+R, pulsa B cuatro veces.
- **Vista cenital:** Presionando L+R, pulsa X tres veces.
- **Por la noche:** Presionando L+R, pulsa A cuatro veces.
- **Personajes desinchados:** Presionando L+R, pulsa X cuatro veces.
- **Lineas de colisión:** Presionando L+R, pulsa B dos veces y jugarás con ventaja.
- **Mapa ciego:** Presionando L+R, pulsa Y, B, B, X.
- **Conduce como Smithers el coche del Sr.Burns:** Presionando L+R, pulsa B, B, Y, Y.
- **Autobus Nuclear:** Presionando L+R, pulsa B, B, Y, A.
- **Turbo:** Presionando L+R, pulsa A, B, B, A.
- **Tiempo muerto:** Presionando L+R, pulsa X, B, Y, A. Durante el juego podrás reiniciar o parar el contador de tiempo con el botón R.
- **Cámara lenta:** Presionando L+R, pulsa A, X, B, Y.
- **Modo cuatro de Julio:** Cambia la fecha de la consola a 4 de Julio para jugar con Homer y su coche. Presiona L durante el juego para lanzar fuegos artificiales jubilosos
- **Modo Halloween:** Presionando L+R, pulsa B, B, X, A.
- **Modo año nuevo:** Presionando L + R, pulsa B, B, X, Y.
- **Modo Navidad:** Pulsando L + R, presiona B, B, X, B.
- **Saltar a la misión siguiente:** Curiosamente, fallando cualquier misión (excepto la última) cinco veces seguidas, saltaremos "como premio" a la siguiente.
- **Desactivar todos los trucos activos:** Manteniendo pulsados L + R, presiona cuatro veces Start. Ya sabes, en el menú opciones. Y di adiós a los trucos.



SSX TRICKY

CÓDIGOS

Para activar estos códigos, introdúcelos en la pantalla del título. Si salen, oirás un sonidillo.



- **Desbloquear Mix Master Mike:** Mantén presionados L y R y pulsa A, A, Z, A, A, Z, A, A, Z, A, A, Z. Ahora selecciona a Mac.
- **Traje nuevo de Elise:** Mantén presionados L y R y pulsa A, A, Z, X, X, Z, B, B, Z, Y, Y, Z. Selecciona a Elise.
- **Estadísticas al máximo para todos:** Mantén presionados L y R y pulsa la secuencia B, B, Z, B, B, Z, A, A, Z, A, A, Z.
- **Todos los circuitos, corredores, y tablas:** Mantén presionados L y R y pulsa la secuencia A, B, Z, X, Y, Z, B, Y, Z, X, A, Z.

SPIDER-MAN

En "Especiales" introduce los siguientes códigos para conseguir buenas ventajas. A saber:
- **ARACHNID.** Todos los niveles, videos y la galería al completo.
- **IMIARMAS.** Para poder seleccionar nivel.
- **ROMITAS.** Saltar nivel.
- **HEADEXPLODY.** Más niveles de training.
- **CHILLOUT.** Superrefrigerante.
- **KOALA.** Sacarás todos los golpes del héroe.
- **GIRLNEXTDOOR.** Jugar como Mary Jane.
- **HERMANSCHULTZ.** Jugar como The Shocker
- **SERUM.** Jugar como científico.
- **REALHERO.** Jugar como policía.
- **CAPTAINSTACEY.** Jugar como el capitán Stacey.
- **KNUCKLES.** Jugar como Thug (modelo 1).
- **STICKYRICE.** Jugar como Thug (modelo 2).
- **THUGRUS.** Jugar como Thug (modelo 3).
- **DODGETHIS.** Ataques "a lo Matrix", con cámara lenta y giros extremos de vista.
- **FREAKOUT.** Disfraz de Goblin.
- **SPIDERBYTE.** Spider-Man diminuto.
- **GOESTOYOURHEAD.** Grandes pies y cabeza.
- **JOELSPEANUTS.** Enemigos cabezudos.
- **UNDERTHEMASK.** Vista en primera persona, subjetiva vamos.
- **ORGANICWEBBING.** Telaraña infinita.

SPY HUNTER

UN POCO DE TODO

Introduce como nombre los siguientes códigos para que tengan su correspondiente efecto. Sonará un "Cluq" (o algo parecido) si lo haces correctamente.
- **OGSPY** Para echarse una partidita con el juego de Spy Hunter clásico.
- **GUNN** Secuencia FMV.
- **SALIVA** Otra bonita secuencia FMV.
- **MAKING** Otro FMV.
- **SCW823** Oootro FMV.
- **WWS413** Y otro FMV.

OTROS (¿OTROS OTROS?):
- **Cámaras extras:** Completa el nivel 6 en 3:45.
- **HUD de arcoiris:** Completa el nivel 7 en 3:10.
- **Cámara invertida:** Completa el nivel 8 en 3:05.
- **Video del "Concept Art":** Completa el nivel 9 en 3:45.
- **Vista de pez:** Completa el nivel 10 en 3:15.
- **Cámara tonta:** Nivel 11 en 3:10.
- **Cámara extraña:** Nivel 12 en 3:30.
- **Haciendo videos:** Nivel 13 en 2:15.
- **Spy diminuto:** Nivel 14 en 5:10.
- **Spy abstracto:** Completa el juego entero.
- **Super Spy:** Completa los 65 objetivos del juego para conseguir invencibilidad y munición infinita.



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Todas las secuencias FMV:
- Introduce el código POPCORN en la opción Cheats de las opciones.

Estadísticas al máximo:
- Introduce el código MAXMEOUT.

Todos los trucos:
- Introduce el código MARKEDCARDS. Ahora pausa el juego en el modo Career para acceder al menú de trucos.

Todos los personajes:
- Introduce el código FREAKSHOW y serán todos para ti.

Selección de nivel:
- Introduce el código FIELDTRIP y rueda por donde quieras.

Special siempre arriba:
- Introduce el código UNLIMITED y el frenesí será total.

VIRTUA STRIKER 3

- **Estadio Century :** Gana el primer partido de la Copa del Mundo (en tu cuarto año de la copa internacional).
- **Equipo FC Sonic:** Gana 20 puntos en el ranking para jugar un partido contra el equipo FC Sonic.
- **Estadio Velvet:** Sólo tienes que ganar la Copa del Mundo..., aunque suene algo complicado.
- **Desbloquear Yukichan United:** Consigue 30 puntos en el ranking para batirte contra ellos. Y ahora sólo tienes que ganarles. Ese es el reto, pero merece la pena.



ZOOCUBE

- **Desbloquear la dificultad Oro:** Completa "Pacific Ocean" en el modo "Classic" para medir tus habilidades en el nivel de dificultad Oro.
- **Desbloquear la dificultad Platino y el modo Oro de "Gulf of México":** Lo primero es desbloquear la dificultad Oro como indicamos arriba. Ahora completa "Pacific Ocean" en dificultad Oro, salva el juego, y podrás jugar en dificultad Platino, además del nivel "Gulf of Mexico" también en dificultad Oro.
- **Opción "Warp Speed":** Los niveles de velocidad se desbloquearán según vayas avanzando en el juego, pero la velocidad Warp (si consigues ver alguna pieza, avisas) sólo la conseguirás acabando el nivel "Pacific Ocean" en dificultad Platino, que no es poco.



SUPER MARIO SUNSHINE



- **Bonus Final:** Completa el juego y salva la partida. Ahora puedes pagar diez monedas por usar una barca que está cerca de la torre del reloj donde se encuentra Yoshi. Volverás al aeropuerto del principio del juego.
- **Gafas de sol y camisa playera:** Ambas cosas las obtendrás del tío ese de las gafas de sol. Las gafas de sol, por cierto, te las dará cuando encuentres 30 "shines", y la camisa fiestera la tendrás cuando completes el juego.

CHUCHU ROCKET!

- **Modo difícil en Puzzle 1P.** Termina todos los niveles del modo Puzzle en normal para poder acceder al modo difícil en la pantalla de selección de puzzle.
- **Sin créditos.** Cuando te encuentres con la inamovible pantalla de créditos, mantén B pulsado para que la cosa vaya un poco más deprisa, leñe.
- **Modo Manía en Puzzle 1P.** Para desbloquear el Modo Manía, debes completar todos los Special Puzzles en el modo Puzzle 1P.
- **Modo Special en Puzzle 1P.** Vamooos, acabándose los puzzles del modo difícil para que te dejen jugar a estos otros.



BATMAN VENGEANCE

Nivel	Passwords
Nivel 2	GOTHAM
Nivel 3	BATMAN
Nivel 4	BRUCE
Nivel 5	WAYNE
Nivel 6	ROBIN
Nivel 7	DRAKE
Nivel 8	BULLOCK
Nivel 9	GRAYSON
Nivel 10	KYLE
Nivel 11	BATARANG
Nivel 12	GORDON
Nivel 13	CATWOMAN
Nivel 14	BATGIRL
Nivel 15	ALFRED

BRITNEY'S DANCE BEAT

Desbloquear TODO
Introduce HMNFK en la pantalla de passwords para desbloquear todos los secretos del juego, menos hacerla bailar sin... digoooo, que... que además incluye el concierto especial. Probadlo, es flipante.

CRASH BANDICOOT XS

- **Turbo.** Completa el juego para desbloquear el turbo. Presiona L durante el juego para activarlo.
- **Doble Salto.** Derrota a N. Gin en el "Boss stage" en el segundo nivel para obtener el doble salto.
- **Super voltereta.** Consigue todos los items y obtendrás la Súper voltereta.
- **Tornado.** Derrota a Tiny en el "Boss stage", en el tercer nivel, para ganar el golpe de tornado.
- **Nivel extra.** Completa el juego al 100%. Comienza otra vez y pelea con los jefes finales y gánales de nuevo a todos y cada uno de ellos.

DOOM

- **Traje antirradiaciones.** Pausa el juego y mantén los botones L y R mientrás presionas B, B, A, A, A, A, A, A.
- **Modo Dios.** Pulsando L y R, presiona A, A, B, A, A, A, A, A.
- **Todas las armas e ítems.** Igual, pero con combinación. A, B, B, A, A, A, A, A.
- **Invulnerabilidad.** Ya sabes, L+R y luego B, B, B, A, A, A, A, A.
- **Mostrar el mapa de la computadora.** Mantén presionados L+R y pulsa B, A, A, A, A, A, A, A.
- **Desbloquear modo "Berserk".** Pulsando L+R, presiona B, A, B, A, A, A, A, en pausa.

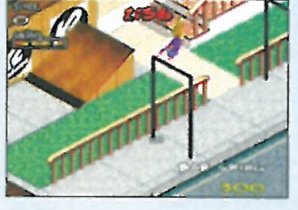


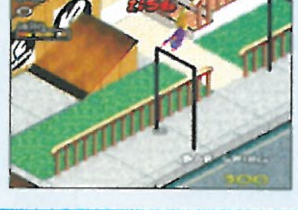
E.T. EXTRATERRESTRE

Passwords
2: ↑, ↑, A, ↓, ↓, B, R, L.
3: ←, ↑, →, ↓, L, A, R, B.
4: A, ←, B, →, L, ↑, R, ↓.
5: L, R, R, L, A, ↑, B, ←.
6: L, ←, R, →, A, A, B, A.
7: B, R, B, L, A, ↑, B, ↑.
8: ↑, ↑, A, ↓, ↓, ←, A, B
9: →, B, B, ←, ↑, R, R, L
10: ←, ←, A, L, →, →, B, R.

AGGRESSIVE INLINE

Todos los patinadores y niveles
Introduce la secuencia L, L, B, B, R, R, L, R en la pantalla del título.





FIRE PRO WRESTLING

Todos los luchadores
Selecciona la opción "Edit Wrestler" y bautiza a tu nuevo luchador de la siguiente manera: en "Nickname" introduce "ALL", en "First name" introduce "STYLE" y finalmente, en "Last Name", introduce "CLEAR". Acto seguido desactiva la opción "Exchange", cambia "Middle" por "Space" y presiona Start. Pulsa B hasta volver al menú principal y tendrás acceso a todos los luchadores. Asi de fácil.

HARRY POTTER

A por el troll
Acércate a él y, cuando eleve su porra, retrocede y lánzale un Flipendo. Ve llevándolo hasta el agujero más grande que hay a la izquierda.





ICE AGE

Passwords

Nivel 2:	PBBQBB
Nivel 3:	QBCQBB
Nivel 4:	SBFQBB
Nivel 5:	DBKQBB
Nivel 6:	NBTQBB
Nivel 7:	PCTQBB
Nivel 8:	RFTQBB
Nivel 9:	CKTQBB
Nivel 10:	MTTQBB

LADY SIA

Niveles de Bonus
Si consigues un Perfect en cada nivel, tendrás un especial de bonus.

LILO AND STITCH

Nivel-Passwords

- **La Playa:** Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch.
- **Nave nodriza.** UFO, Scrump, Stitch, Cohete, UFO, Stitch, UFO.
- **Crucero espacial.** Lilo, Cohete, Stitch, Cohete, Cohete, Scrump, Stitch.
- **Planeta Junkyard.** UFO, Cohete, Stitch, Cohete, Cohete, Scrump, Stitch.
- **¡Escape!.** Stitch, Scrump, UFO, Pistola, Cohete, Scrump, UFO.
- **El Rescate.** Flor, Scrump, UFO, Pistola, Pistola, Pistola, UFO.
- **Competición final.** (Sin "Powerups") Lilo, Piña, Flor, Piña, Pistola, Pistola, Stitch (el que sale con Power Ups) Stitch, Cohete, Flor, Pistola, Pistola, Piña, Stitch.
- **Créditos.** Piña, Piña, Piña, Piña, Stitch, Stitch, Stitch.

MONSTRUOS, S.A.

Nivel	Passwords
Nivel 2	YMB2VN
Nivel 3	LRB13G
Nivel 4	4RB97C
Nivel 5	7QCZB9

MORTAL KOMBAT ADVANCE

Nuevos luchadores

- **Human Smoke.** Completa el juego en nivel "Warrior".
- **Motaro.** Completa el juego en nivel "Master".
- **Shao Kahn.** Completa el juego en nivel "Supreme Master".



NBA JAM 2002

Para jugar en la playa o en la calle introduce **LHNGGDBLBJGT.**

RAYMAN ADVANCE

- **99 Vidas.** Pausa e introduce: Izquierda, Derecha, Abajo, Derecha, Izquierda, R.
- **Movimientos especiales.** Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, L.
- **Invencibilidad.** Pausadito: Derecha, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha, R.
- **Salud.** L, Abajo, Izquierda, Arriba, Abajo, R.
- **Continues ilimitados.** Introduce en la pantalla de continuar: Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, y Start.



ROCKET POWER

Todos los niveles. Para desbloquear todos los niveles y tener la posibilidad de ver el gran final, introduce **b!p356bt** como password.

SCOOBY DOO AND THE CYBER CHASE

Contraseñas
Allá van algunos bonitos passwords para ayudar al perro este tan ocioso:

- **Coliseum.** MXP#2VBL
- **Ocean Chase.** CHBB5VBX
- **Prehistoric Jungle.** 5S@C7VB8

SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE

- **Seleccionar Nivel.** Introduce **JV31-.**
- **Especiales.** Introduce: **SP1DY.**
- **El principio del final.** Comenzar en el último nivel: **RV8WJ.** Si aún así no eres capaz de terminarlo, es que...

DARK ARENA

Códigos para nivel de dificultad Fácil:

- **CRSDRPLS.** Nivel 2
- **TKMWTHYB.** Nivel 3
- **TTLLSFRT.** Nivel 4
- **STCRSTRD.** Nivel 5
- **NTLVMLNW.** Nivel 6
- **NTTRDTNY.** Nivel 7
- **RQSTMWTN.** Nivel 8
- **GTSTNDBY.** Nivel 9
- **YRSDTFGH.** Nivel 10
- **TWTHYVRS.** Nivel 11
- **THYRCLLN.** Nivel 12
- **GHVTBTHR.** Nivel 13
- **HLYLNDHS.** Nivel 14
- **TBFRFGHT.** Nivel 15
- **GDFGHTBL.** Credits

Códigos para nivel de dificultad Media:

- **VWHTSRGH.** Nivel 2
- **TCRSDRLR.** Nivel 3
- **DFRLMWTH.** Nivel 4
- **LLYRMGHT.** Nivel 5
- **WRMRCHNG.** Nivel 6
- **TLNDFRFR.** Nivel 7
- **MHMNNCNS.** Nivel 8
- **YWHLLRTR.** Nivel 9
- **NFRCHRSN.** Nivel 10
- **DMSSKWLL.** Nivel 11
- **TKRRVNGN.** Nivel 12
- **PGNFRMTF.** Nivel 13
- **STWCHRST.** Nivel 14
- **NSRCMNGW.** Nivel 15
- **THSWRDSH.** Credits

Códigos para nivel de dificultad Difícil:

- **LDNHGHNT.** Nivel 2
- **DBYFTHND.** Nivel 3
- **CSSRCNHT.** Nivel 4
- **HNSWLLSN.** Nivel 5
- **TSTRSTLR.** Nivel 6
- **STNDRDSW.** Nivel 7
- **LLRSCRSS.** Nivel 8
- **LNDTBTTL.** Nivel 9
- **SRCNHRDS.** Nivel 10
- **WFLLWRWR.** Nivel 11
- **RRKNGNWR.** Nivel 12
- **DNTFGHTW.** Nivel 13
- **CRRYSGNF.** Nivel 14
- **CRSSWRLR.** Nivel 15
- **DSFNGLND.** Credits

Códigos especiales:

- **KNGHTSFR.** Obtener todas las llaves.
- **LMSPLLNG.** Todos los mapas.
- **THRBLDNS.** Todas las armas.
- **NDCRSDRT.** Munición infinita.
- **HLGNDSBR.** Salud infinita.
- **NFTRWLLH.** Pasar de nivel. Lo que tienes que hacer es ir a la pantalla del mapa y pulsar Select para pasar tranquilamente.
- **NRYRDDS.** Modo Trampa. O dicho de otra manera, que anula los códigos especiales.
- **CRSDR.** Bonito test de efectos. Bien, en las opciones, basta con desactivar los efectos y volver a activarlos para oír uno elegido al azar.
- **S X N.** Modo dios

Códigos del modo trampa. Entra en el modo tramps para usarlos:

- **KEYS.** Obtener todas las llaves.
- **MAPS.** Todos los mapas.
- **WEAPONS.** Todas las armas.
- **AMMO.** Munición infinita.
- **HEALTH.** Salud infinita.
- **SKIP.** Pasar de nivel. Ve a la pantalla del mapa y pulsa Select para pasar.
- **PWORD.** Desactiva el modo trampa, o sea que activa los códigos especiales).
- **SFX TEST.** Test de efectos. Ya sabes, en las opciones tienes que desactivar los efectos y reactivarlos para oír uno al azar.
- **ALL.** Modo dios

SPIDER-MAN: THE MOVIE

¿Sabías que, una vez completado el juego, puedes **escoger el nivel** tan sólo pulsando Start a la mitad de la partida?

SONIC ADVANCE

Consigue que Tails te siga durante todo el juego con este truquillo. En la pantalla de elección de personaje, resalta a Sonic, después a Tails y pulsa Abajo. Lo siguiente es resaltar a Knuckles y pulsar L. Para finalizar, resalta a Amy y pulsa R. Vuelve a Sonic y presiona A. Truco conseguido.

SPY HUNTER

- **Borrar todos los datos del juego.** En la pantalla "Legal" pulsa Izquierda, Izquierda, L, Izquierda, R, R para dejarlo todo limpito.
- **Borrar los "High Scores".** Pulsa Arriba, Arriba, Abajo, L, R, L.
- **Desbloquear el modo Arcade.** Introduce como nombre EDACRA e hínchate a disparar con tus vehículos a los malosos de turno.



SPYRO: SEASON OF ICE

Cuando veas Press Start en la pantalla, introduce los códigos que aparecen

más abajo. Si funcionan, oirás cierto sonidillo confirmante.

- **Selección de nivel (el nivel se elige en el Atlas).** Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Arriba, A.
- **Comenzar con 99 vidas.** Izquierda, Derecha, Derecha, Derecha, Abajo, Arriba, Derecha, Arriba, A.

STAR WARS: EL ATAQUE DE LOS CLONES

Passwords en nivel Padawan.
Nv. 2. BKDGGL (7 vidas)
Nv. 3. BLFGHT (8 vidas)
Nv. 4. BLGGDT (8 vidas)
Nv. 5. BKHGFL (7 vidas)
Nv. 6. BKKGCL (7 vidas)
Nv. 7. BKLGSL (7 vidas)
Nv. 8. BMMGTS (9 vidas)
Nv. 9. BMNGQS (9 vidas)
Nv. 10. BMPGRS (9 vidas)
Nv. 11. BLQGNT (8 vidas)



SUPER STREET FIGHTER II: TURBO REVIVAL

- **Akuma.** Acumula 5000 puntos para desbloquear a Akuma.
- **Shin Akuma.** Acumula 9999 puntos.

SUPER DODGE BALL ADVANCE

- **Dream Team B.** Finaliza el modo campeonato para desbloquear el modo campeonato especial y el Dream Team B (Rockets).
- **Dream Team C.** Finaliza el modo campeonato especial para desbloquear el Dream Team C (Iron Men).
- **Atlus Dream Team.** Hay cuatro Dream Teams iniciales. Los Shooters, Rockets, Ironmen, y Warriors. Los obtendrás ganándoles dos veces tras obtener el primer puesto. Gana tres veces más el torneo especial para conseguir a los otros tres equipos. Si después de esto, ganas una vez más el campeonato, te enfrentarás al equipo Atlus. ¡Ale venga a “ganalos”, chaval!
- **Subir en el ranking.** Reta siempre al primer equipo y ¡sube!



- **Super tiro.** Consigue la pelota y retrocede un poco. Presiona dos veces hacia adelante para correr, y al tercer paso pulsa el botón de lanzar. Harás un super tiro. Hay 50 super tiros diferentes (depende del jugador) y los puedes hacer con pase, o carrera y salto.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Premios para el modo Career.
Cada vez que completes el modo Career con un personaje diferente, recibiras un regalito.

- **Décima vez.** Truco Modo Stud.
- **Undécima vez.** Truco equilibrio de rail.
- **Duodécima vez.** Truco especial siempre arriba.
- **Decimotercera vez.** Equilibrio de manual.
- **Decimocuarta vez.** Truco física lunar.
- **Decimoquinta vez.** Truco modo gigante.
- **Decimosexta vez.** Truco cámara lenta.

WOLFENSTEIN 3D

- **Todo "a tope".** Pausa el juego. Mantén L + R mientras pulsas A, B, B y A, A, A, A, A. ¡Ya tienes de todo!

TUROK EVOLUTION





PASSWORDS PARA SUPERAR TODOS LOS NIVELES

Nivel 1.2
K8T87 NL46K 6T8K
Nivel 1.3
K8T87 NL46K T7R3
Nivel 1.4. Jefe final
K8T87 NL46K 4V2T

Nivel 2
Metro abandonado
K8T87 NL46K 7NR1
Nivel 2.2
K8977 N5408 VR0S
Nivel 2.3
K8T77 NL42R 2T74
2.4. Jefe final
K8T77 NL42R 39KV

Nivel 3
Jungla de las tinieblas
K8T77 NL42R KV41
Nivel 3.2
55987 L5452 V052
Nivel 3.3
5K987 V5452 3678
Nivel 3.4. Jefe final
5K987 V5452 LV15

Nivel 4
La fortaleza
5K987 V5452 3K21
Nivel 4.2
5K987 V5452 9VL2
Nivel 4.3
KK987 V2457 TV7L
Nivel 4.4. Jefe final
KK987 V2457 5RTV

Nivel 5
La frontera final
KK987 V245T K69L
Nivel 5.2
KK987 V245T 759T
Nivel 5.3
KL987 NT465 364V
Nivel 5.4. Jefe final
KL987 NT465 TK8N

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

El éxito de Disney ya tiene sus atajos y nosotros te los traemos bien fresquitos.

Nivel	Passwords
Submarino	DCNC
Cala	XDKV
Fuego	CFCS
Hielo	DHCV
Volcán	TJJT
Interior	JMFJ
Palacio	QNFS

DRAGON BALL Z

- **Desbloquea a Future Trunks:** Cuando entrenes con Goku en la Cámara del Tiempo, ve a la jarra del fondo a la izquierda y busca. Aunque te diga que no hay nada, continúa buscando hasta que te den la carta Escape Trunks. A continuación sólo queda ir al modo Batalla y Trunks habrá crecido lo suyo.

METAL GEAR SOLID

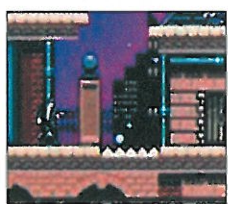
- **Selección de nivel:** Completa el juego en nivel Fácil. Podrás jugar en cualquier nivel y con nuevos objetivos.
- **Desbloquear el modo sound test:** Completa todas las misiones VR en los dos modos de juego.

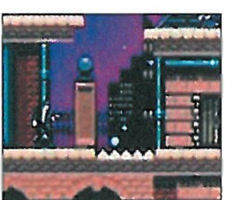
MICKEY'S RACING ADVENTURE

- **Cambiar de personaje:** Si estás jugando con Mickey y quieres cambiar a Minnie o Pluto, ve a los niveles de carrera y sal. Cuando vuelvas a la ciudad, llégate hasta la casa de Minnie. Para seleccionar a Pluto vete a su caseta. Puedes usar a Pluto para encontrar niveles ocultos, dinero y teleportadores.

MEN IN BLACK: THE SERIES 2

Nivel	Passwords
2	MTTH
3	STVN
4	SPDM
5	BTHH
6	BBYH
7	MRLL
8	MMDD





MONSTRUOS, S.A.

Passwords
- **Apartamento:** SLLY
- **Planta “Susto”:** BDRM
- **Monstruos S.A. Parte 1:** M1K3
- **Monstruos S.A. Parte 2:** P4PR
- **Monstruopolis Noche:** N1T3
- **Monstruopolis Día:** D4Y-
- **Monstruos S.A. Parte 3:** M1NC
- **Laboratorio Secreto Parte 1:** L4B-
- **Cueva de Himalayas:** SN0W
- **Trineo Himalaya:** SL3D
- **Laboratorio Secreto Parte 2:** L4BB
- **La Bóveda:** V4LT

RAYMAN

- **99 vidas:** Pausa y pulsa A➔B⬆A⬅B⬇A➔B⬆A⬅B.
- **Mapa Completo:** Pausa y pulsa A⬅A⬅A B➔B⬆B A⬅A⬇A.
- **Energía al completo:** Pausa durane el juego y pulsa B➔A⬆ B⬅A⬇B y ➔.
- **Todos los poderes:** Pausar y realiza la siguiente combinación: ➔⬅⬆⬇A⬆⬆⬇⬇B➔➔⬅⬅A.

ROBIN HOOD

Introduce estos passwords para acceder a cada fase:

Fase	Passwords
2	B8SN7M
3	B8SZ4C
4	B8SXR3
5	B8VXNP
6	CSS-47
7	CSSS67
8	CSS-3L
9	CFSWOB
10	CPSXQB
11	CPS-MT
12	CJSQR4



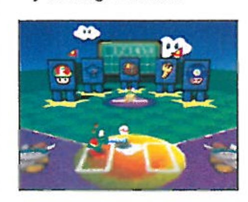
GAME BOY COLOR

PAPER MARIO

- **Volviendo a los orígenes.** Si vas a la mansión Boo y te metes en la puerta de más a la derecha, en el hall principal, verás un jarrón con un bloque al lado. Salta del bloque al interior del jarrón y pégate un rulo por la habitación con el Mario de NES.
- **Corazones por la cara.** Sal de la ciudad Toad por la derecha, junto a la oficina de correos. Al poco rato, justo cuando puedes desviarte hacia abajo, verás tres plantas cactus. Si te fijas más, verás también que una de ellas mueve los ojos al moverte tú. Dale unas cuantas vueltas alrededor para que cambie la música y empiece a soltar corazones a mansalva.
- **El sótano secreto de Luigi.** Una vez tengas las Super Botas, vete a tu casa (a la de Mario, se sobreentiende) y haz retumbar el suelo de la habitación de las literas. Verás que hay una trampilla. Ábrela con el mismo procedimiento y cotillea en el diario de Luigi.

MARIO PARTY 3

- **Una curiosidad.** Cuando se crea una partida, en lugar de asignarle un nombre, déjalo en blanco. Verás que curioso...
- **Más mesas.** Juega todo el modo historia para desbloquear dos nuevos tableros en el modo Party: Backtracks y Waluigi's Island.



OPERATION WINBACK

Activa el modo Muerte Súbita (caes al primer tiro) presionando la siguiente secuencia en la pantalla de “Pulsa Start”, antes de que salga la demo: C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, C-arriba, C-abajo, C-arriba, C-abajo. Después mantén pulsado L y presiona Start.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

Introduciendo estos passwords obtendréis ventajitas.

Todas las llaves: Lagarto, Libélula, Toro, Oso, Lobo, Aguila.
Todas las armas: Búho, Oso, Búho, Insecto, Halcón (el pájaro más a la izquierda), Búho.
Manos y pies grandes: Lagarto, Lagarto, Libélula, Caballo, Lagarto, Coyote.
Cabezas grandes: Espíritu indefinido (derecha del Búho), Lobo, Serpiente, Conejo, Lagarto, Coyote.
Pantalla limpia: Conejo, Búho, Lagarto, Arce, Salmón, Conejo.
Sin Cabeza: Lagarto, Arce, Aguila, Búho, Salmón, Caballo.

NINTENDO 64

ZONA ZERO

EL DIBUJO DEL MES

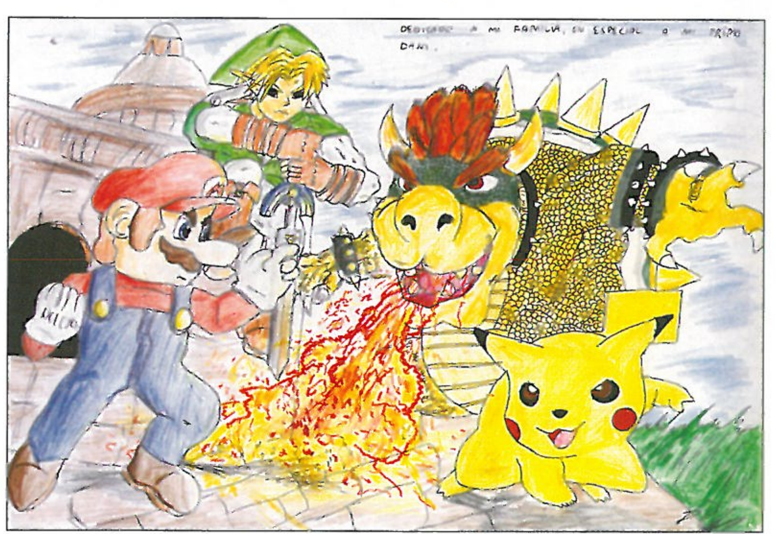


¡UN «TONIC TROUBLE» PARA TI!

LOLI LÓPEZ CUEVAS (ALICANTE)
Jimmy: ¡PEACH, LA HERMOSÉRRIMA PEACH ME MANDA UN BESINO! ¡A MÍ! ¡A YOLA! ¡ARGH, QUE ME DA EL DOLOR MALO!
Mari: Loli, maja, no tires más besos a Jimmy, que se me rompe.



MÓNICA ESCANDÓN (ASTURIAS)
Mari: ¡Talmente como el vermiforme de Jimmy en sus asuetos! ¡Ni hace nada ni deja hacer! ¡Y si puede, hasta que descanse otro! Jimmy: ¡OUAMñm! Te respondo luego.

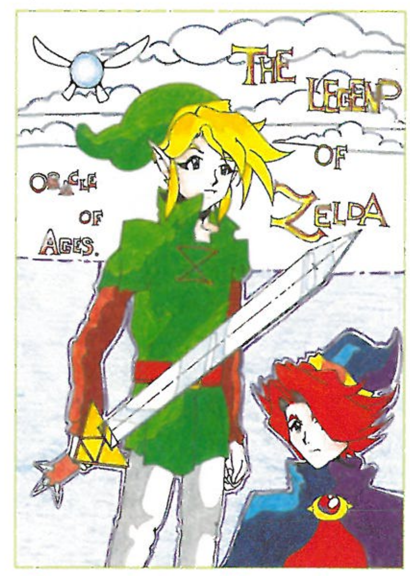


DANIEL DIZ (LA CORUÑA)

GANADORES DE CONCURSO

JUEGO SPY HUNTER (GC)
Iván Moreno Banegas ...... Barcelona
Guillermo Portillo García .... Cádiz
Alberto Sánchez Valiente .. Ciudad Real
Arkaitz Preciado Artetxe ... Guipúzcoa
Mario Amela Pérez .... Huesca
Oscar Ayllón Canedo ...... La Coruña
Jorge Pérez De Vilalr Pascual .. Madrid
Angel Bobarro Espinosa .... Murcia
Jorge Vázquez Cruz .... Ourense
Jorge Villar Arana .... Pontevedra
David Dennis Lavere .... Sevilla
José M. Soriano Orozco .... Sevilla
Antonio Duarte Rodríguez ... Tarragona
Denis Capelo Valverde .... Valencia
Saúl D. Gil Barra .... Zaragoza

JUEGO SPY HUNTER (GBA)
Luis A. Fernández Díaz ...... Asturias
Eduardo San Segundo H. ..... Cáceres
Esther Morales Sánchez ..... Cáceres
Isaac Ruíz Laso .... Cantabria
Javier Morona Hernández ..... Madrid



ALBERT JUÁREZ (GIRONA)
Mari: ¡Todavía los hay como yo, liados con el Ages! Jimmy: Enrevesada, más que liada.

EL PSICÓPATO



Alberto Arinero, de Madrid, nos cuenta su historia, triste y nintendera "ande las haiga": "Tuve que vender la SNES para poder comprar la N64, una decisión de la que después me arrepentí. Ahora, años más tarde, he logrado comprar la SNES en una tienda de 2ª mano y no veas lo que me costó encontrar aquel mítico juego de fútbol: el «ISS Deluxe»...". Después nos cuenta que ahora vive en un sanatorio mental. Pero no cuela. ¡Esa es la habitación donde faltaba la SNES!

EL RINCÓN DE JIMMY

CONSULTORIO

"Y cuando la berenjena parezca molesta por las altas temperaturas y bajas presiones, meterla en agua dura de oído y en sal obesa. Así tendremos berenjena para los restos", Ed. Jimmy ("El Flan Maestro" y "De Huevo, Flan")

▶ JOSEP MONTOLIO
(Barcelona)

¡Hola otra vez, Jimmy! Soy Josepmon (espero que te acuerdes de mí, si no, mírate la revista nº 109) y te escribo para que me contestes algunas preguntas:

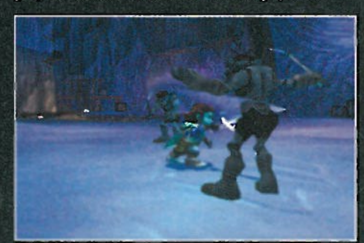
1. He visto imágenes de "RE" y estoy flipando pepinillos, como todo el mundo; y quiero saber cuándo saldrá, cuántos mini-DVD serán y cuántas horas durará aproximadamente el juego.

2. También me han gustado las imágenes que he visto de "El Hobbit" para GC y los dos de "El Señor de los Anillos" para GBA. ¿Cuándo saldrán? He oído que el de GC tendrá multijugador, ¿es verdad?

Bueno, ya he gastado bastante tinta por hoy (quiero que me compenses con una foto tuya publicada, ¿vale?) ¡Hasta otra!

■ ¡Otra vez hola otra vez, "jomío"! Me has dejado sudando melodías con lo de "flipando pepinillos", valga la incertidumbre en la concordancia de los dos pares de insignificantes significantes. Esteee... al tema:

1. Ya ha salido, y ya me lo he comprado tres veces, que bien lo merece. Lleva dos Mini-DVD (y con razón, dada la bestial calidad, que hasta en una pizarra se vería preciolo, el juego éste) y la primera vez que nos lo hicimos la Mari y yo, tardamos trece horas y pico.



De momento, sólo podemos ver a Bilbo y un malo feo en pose luchadora.

Eso sin contar el tiempo que perdimos en llamar a la madre de la Mari, que vive en Coria la Nueva 2 (de hecho, es la única habitante de aquel desafortunado entorno) y se atreve con cualquier cosa, para que matase a cada uno de los pútridos que nos salía al paso. También tuvimos que cambiar la lámpara, que ya se había dado de sí con tanto subirme a ella.

2. El joven Bilbo no pisará GC alguna hasta Marzo, al menos, del año que viene. Y de multijugador aún no hay nada que no sean rumores. Cuando Sierra diga algo al respecto, ya lo soltaremos. De momento, espero que con esta bellísima instantánea que te ofrezco seas parcialmente saciado. Respecto a GBA, ahorra rapidito, porque ambos títulos saldrán en Noviembre. Por otra parte, me alergia mucho que me pidas una foto del menda. ¡Nos vemos! (Ah, no, "te veo", en todo caso).

▶ LA MADRE DE LA MARI
(Coria la Nueva 2)

Defenestrable Jimmy, "yastabién" que "haigastao" en tu feudo y "t'haiga regalao" un regalo y todo, y que no tenga "entoavía" visión alguna de cómo percebes eres. ¡Publica una foto tuya pero ya, o te desmando a las austeridades!



Ahí está el cisne con el récord mundial en "hundir breva en agua". Tardó 0,1s.

■ ¡Válgame! ¡Pues si insiste hasta la madre de la Mari, ahí va una foto mía! ¡De un cisne! No le he puesto copyright pero la hice yo, conste.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

STARFOX ADVENTURES

El juego que va a revolucionar tu GameCube, la obra cumbre de los chicos de RARE, por fin ha pasado por nuestras manos. No te pierdas el completo reportaje que estamos preparando. Tan flipante como el juego.



ETERNAL DARKNESS



¿Mejor que Resident Evil? Bueno, es pronto para comparaciones, pero desde luego nos vamos a encontrar con un juego adulto, serio y atractivo, que va a descubrir a un nuevo tipo de usuario en CUBE. El terror está de moda, y este juego tendrá mucho de eso. Imprescindible verlo.

GUÍA COMPLETA DE RESIDENT EVIL DE GAMECUBE

¿Pasas tanto miedo con el juego que no puedes estar más de cinco minutos seguidos frente a él?, ¿los zombies se ríen de ti?, ¿no te respetan ni los cacharros de la cocina? En nuestra guía encontrarás todas las soluciones, mapas y trucos para resolver el misterio de la mansión y salir con vida (y ganas de regresar). De mejorar la autoestima ya hablaremos otro día.

DIE HARD VENDETTA

Tras el huracán Turok, ahora los tiros los pegará John McLane, el poli de "Jungla de Cristal", en un juego que promete acción. Y toda la tendrás aquí.







Y ADEMÁS...

- Preview en primicia de **TOMB RAIDER: THE PROPHECY** para GB Advance.
- Super Mario Advance 3. Capcom VS SNK2. Turok Evolution. Pro Rally 2002.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SUSCRÍBETE A Nintendo Acción Y ELIGE TU REGALO



12 NÚMEROS POR SÓLO 30€ (15% Dto.) Y ELIGE TU REGALO:

ARCHIVADOR DE REVISTAS NINTENDO

O RELOJ GAME BOY

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:



906 30 18 30

Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.

(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h de lunes a viernes)

FAX

902 15 17 98

(envía el cupón por fax)



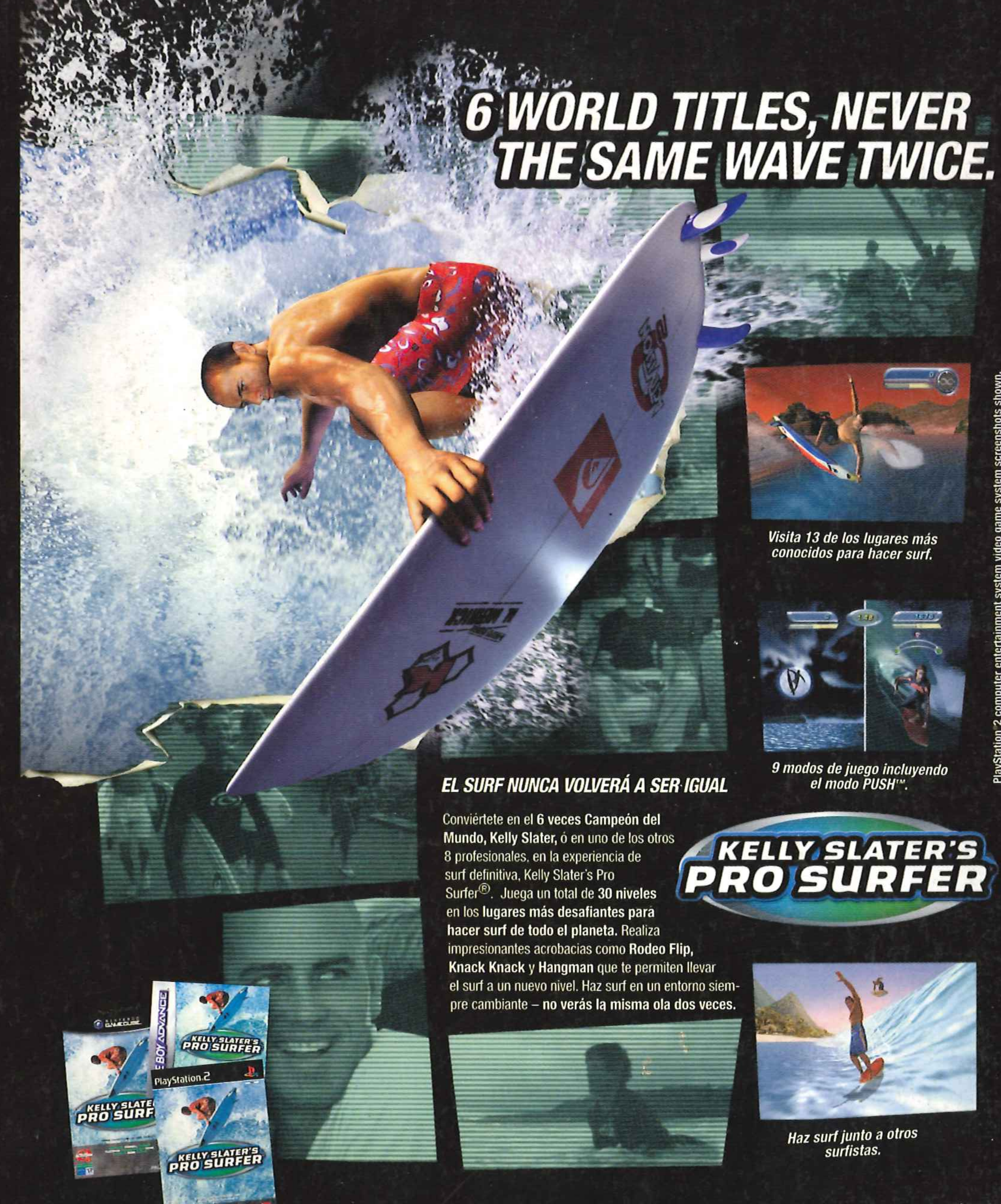
suscripcion@hobbypress.com



Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a: Hobby Press S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, C/ Los Vascos, 17, 28040 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.



¡A LA VENTA EL 7 DE OCTUBRE!
10 WORLD VERT TITLES.
1 EPIC ROAD TRIP.
Increíbles saltos como el 10 veces Campeón del Mundo Mat Hoffman.
El único juego de BMX con trucos sobre suelo firme.
MONTAR EN BMX NUNCA SERÁ IGUAL...
Sube al bus con Mat Hoffman y otros diez profesionales para disfrutar la pasada definitiva en BMX por ocho ciudades americanas. Realiza cientos de trucos con el nuevo Sistema Trick Tweaking ó móntatelo en el suelo con el único juego de BMX que ofrece movimientos en suelo firme. Descubre los vídeos secretos del viaje real de Mat y saca instantáneas de tus mejores acrobacias para tu propio álbum de fotos. Un día en este viaje y sabrás por qué montar en BMX nunca será igual.
MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2
Pantallas de la versión PS2
Echa a tu oponente de la pantalla con el exclusivo modo PUSH de O2.
DISTRIBUIDO PROEIN
PlayStation 2
GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
rainbow
© 2001, 2002 Activision, Inc. and its affiliates. Published and Distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Activision O2, Mat Hoffman's Pro BMX and Pro BMX are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All Rights Reserved. Mat Hoffman is a trademark of Mat Hoffman. PlayStation® 2 version developed by Rainbow Studios. Game Boy Advance™ version developed by HotGen Studios Ltd. GameCube™ version developed by Gratuitous Games. "" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.
ACTIVISION O2
ACTIVISIONO2.COM
6 WORLD TITLES, NEVER THE SAME WAVE TWICE.
Visita 13 de los lugares más conocidos para hacer surf.
9 modos de juego incluyendo el modo PUSH™.
EL SURF NUNCA VOLVERÁ A SER IGUAL
Conviértete en el 6 veces Campeón del Mundo, Kelly Slater, ó en uno de los otros 8 profesionales, en la experiencia de surf definitiva, Kelly Slater's Pro Surfer®. Juega un total de 30 niveles en los lugares más desafiantes para hacer surf de todo el planeta. Realiza impresionantes acrobacias como Rodeo Flip, Knack Knack y Hangman que te permiten llevar el surf a un nuevo nivel. Haz surf en un entorno siempre cambiante – no verás la misma ola dos veces.
KELLY SLATER'S PRO SURFER
Haz surf junto a otros surfistas.
PlayStation 2 computer entertainment system video game system screenshots shown.
PlayStation 2
DISTRIBUIDO POR PROEIN
www.proein.com
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO GAMECUBE
TREYARCH
© 2002 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision and Pro Surfer are registered trademarks and Activision O2 is a trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All Rights Reserved. Kelly Slater is a trademark of Kelly Slater. PlayStation 2 and GameCube versions developed by Treyarch. Game Boy Advance version developed by HotGen Studios. "" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.
ACTIVISION O2
ACTIVISIONO2.COM